Dr. Hj. Evy Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

MEDIA PEMBELAJARAN

Problem Based Learning

UIN SUNAN AMPEL PRESS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUNAN AMPEL

SURABAYA – INDONESIA

MEDIA PEMBELAJARAN

Problem Based Learning

Dr. Hj. Evy Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

UIN SUNAN AMPEL PRESS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MEDIA PEMBELAJARAN
Problem Based Learning

Penulis : Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. Ag
Cover & Layout : Dee
ISBN : 978-602-332-115-5
Cetakan 1, Februari 2020
xiv + 178 hlm, 14,8 x 21 cm

Diterbitkan oleh:
UIN SUNAN AMPEL PRESS
Anggota IKAPI
Gedung Percetakan UIN Sunan Ampel Surabaya
Wisma Transit Dosen lt. 1
Jl. A. Yani 117 Surabaya
Telp. 031-8410298
Email: sunanampelpress@yahoo.co.id

© 2020
Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis termasuk menfotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga buku "Media Pembelajaran Problem Based Learning" ini dapat kami selesaikan.

Buku ini disajikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis problem yang menyertakan berbagai kegiatan yang mengarah pada keaktifan mahasiswa / pembaca untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi atas peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan terkait dengan media pembelajaran. Kegiatan tersebut diantaranya orientasi masalah, diskusi kelompok, investigasi mandiri dan investigasi kelompok yang diharapkan menghasilkan produk investigasi.

Orientasi masalah berisi kegiatan pengamatan, observasi dan kunjungan lapangan di lembaga pendidikan sekitar untuk melihat langsung dan menemukan berbagai persoalan, yang selanjutnya didiskusikan bersama kelompok dalam kegiatan diskusi untuk menemukan solusi.

Investigasi mandiri / kelompok menjadi kegiatan mahasiswa / pembaca untuk meningkatkan pemahaman dari bahan bacaan yang tersedia, hasil pengamatan lapa-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ngan dan diskusi kelompok yang telah dilakukan. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa aktif mencari berbagai referensi lain dari jurnal / artikel di internet untuk mendukung kegiatan investigasinya, baik yang dilakukan secara mandiri atau bersama kelompoknya. Setelah melakukan kegiatan ini, mahasiswa dituntut mampu menghasilkan karya / produk investigasi dalam berbagai macam bentuk, sesuai dengan panduan yang telah disebutkan dalam buku ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu tersajikannya hasil tulisan ini. Semoga buku sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan atmosfer akademik Perguruan Tinggi. Tentunya saran dan kritik yang membangun dari para ahli dan pembaca sangat penulis nantikan demi perbaikan buku ini.

Surabaya, Februari 2020

Penulis,

Dr. Hj. Evy Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman sampul i
Kata Pengantar iii
Daftar Isi v
Daftar Gambar xi
Daftar Bagan, Grafik dan Tabel xii

BAB I KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN
Orientasi Masalah 1
Diskusi Kelompok 2
Bahan Bacaan 3
A. Pengertian Media 3
B. Fungsi Media 11
C. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar 19
Rangkuman 22
Investigasi Mandiri / Kelompok 23
Produk / Karya Hasil Investigasi 24

BAB II KATEGORISASI MEDIA PEMBELAJARAN
Orientasi Masalah 25
Diskusi Kelompok 27
Bahan Bacaan 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Ragam Media Berdasarkan Persepsi Indera..... 29
B. Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya 34
Rangkuman 44
Investigasi Mandiri / Kelompok..... 45
Produk / Karya Hasil Investigasi 46

BAB III MEDIA YANG DIRENCANAKAN (*BY DESIGN*) DAN TERSEDIA (*BY UTILIZATION*)
Orientasi Masalah..... 47
Diskusi Kelompok..... 48
Bahan Bacaan 49
A. Benda Asli dan Bukan Asli; Pengertian dan Perbedaanya..... 49
B. Contoh Benda Asli dan Bukan Asli Sebagai Media Pembelajaran..... 52
C. Alasan Penggunaan Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran 63
Rangkuman..... 66
Investigasi Mandiri / Kelompok..... 67
Produk / Hasil Karya Investigasi 68

BAB IV MEDIA PAPAN SEBAGAI MEDIA DUA DIMENSI
Orientasi Masalah..... 69
Diskusi Kelompok..... 70
Bahan Bacaan 71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Papan Tulis 71
1. Fungsi Papan Tulis 73
2. Kelebihan Penggunaan Papan Tulis 74
3. Kelemahan Penggunaan Papan Tulis 75
4. Teknik Penggunaan Papan Tulis yang Baik 75
5. Syarat-syarat Papan Tulis 76
6. Alat Teknis Papan Tulis 78
B. Papan Tempel 80
1. Fungsi Papan Tempel 80
2. Keuntungan Penggunaan Papan Tempel 81
3. Kekurangan Penggunaan Papan Tempel 82
4. Cara Penggunaan Papan Tempel secara Optimal 82
C. Papan Flanel 83
1. Fungsi Papan Flanel 84
2. Keuntungan Pemanfaatan Papan Flanel 84
3. Kelemahan Pemanfaatan Papan Flanel 85
4. Cara Penggunaan Papan Flanel secara Optimal 85
D. Papan Magnet 86
1. Kelebihan Penggunaan Papan Magnet 87
2. Kelemahan Papan Magnet 88
Rangkuman 88
Investigasi Mandiri / Kelompok 89
Produk / Hasil Karya Investigasi 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GRAFIS

Orientasi Masalah 91
Diskusi Kelompok 92
Bahan Bacaan 93
A. Media Grafis 93
B. Ragam Media Grafis 95
1. Peta 95
2. Atlas 96
3. Sketsa 97
4. Bagan 98
5. Grafik 100
6. Gambar 101
7. Poster 101
8. Kartun dan Karikatur 103
9. Komik 104
10. Media Cetak 106
C. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis 110
Rangkuman 111
Investigasi Mandiri / Kelompok 112
Produk / Hasil Karya Investigasi 112

BAB VI RAGAM MEDIA AUDIO VISUAL

Orientasi Masalah 113
Diskusi Kelompok 114
Bahan Bacaan 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Media Audio 115
1. Radio 115
2. Audio Cassete Tape Recorder 116
B. Media Visual 117
1. Overhead Projector (OHP) dan Transparansi 117
2. Opaque Projector 119
3. Film Bingkai (Slides) 120
4. Film rangkai (Film Strip) 121
C. Media Audio Visual 122
1. Film 123
2. Video Cassete Recorder 124
3. Televisi 126
4. Gadget, Tablet dan Smartphone 128
D. Problematika Media Audio Visual dan Solusinya 129
Rangkuman 131
Investigasi Mandiri / Kelompok 133
Produk / Hasil Karya Investigasi 134

BAB VII PROSEDUR DAN PRINSIP PEMILIHAN, PENGGUNAAN DAN LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

Orientasi Masalah 135
Diskusi Kelompok 136
Bahan Bacaan 137

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran..... 137
B. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran..... 142
C. Landasan Media Pembelajaran 150
1. Landasan Psikologis 151
2. Landasan Teknologis..... 154
3. Landasan Empirik..... 154
4. Landasan Filosofis 155
Rangkuman 158
Investigasi Mandiri / Kelompok..... 159
Produk / Hasil Karya Investigasi 160

BAB VIII PENGADAAN DAN PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN
Orientasi Masalah..... 161
Diskusi Kelompok 162
Bahan Bacaan 163
A. Pengadaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar 163
B. Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar 166
Rangkuman 170
Investigasi Mandiri / Kelompok..... 171
Produk / Hasil Karya Investigasi 172

Daftar Pustaka..... 173
Biografi Penulis..... 176

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Proses Komunikasi yang Berhasil
Gambar 1.2	Proses Komunikasi yang Gagal
Gambar 1.3	Jalur Penyampaian Isi Kurikulum kepada Anak Didik
Gambar 2.1	Radio Tape Recorder dan Cassete Tape Recorder sebagai Contoh Media Audio
Gambar 2.2	Foto Seekor Bebek sebagai Contoh Media Visual
Gambar 2.3	Televisi sebagai Contoh Media Audio Visual
Gambar 2.4	Foto Buah-buahan sebagai Contoh Media Dua Dimensi
Gambar 2.5	Patung Orang dan Kuda; Contoh Media Tiga Dimensi
Gambar 2.6	Pembelajaran Mandiri Berbasis Komputer, Contoh Media yang Penggunaanya secara Individual
Gambar 2.7	Ruang Kuliah yang Dilengkapi Sistem Proyeksi Berganda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.8	Tiruan Rangka Manusia Merupakan Media By Utilization
Gambar 2.9	Peta Timbul Kepualauan Nusantara yang Dibuat oleh Guru Sebagai Media By Design
Gambar 3.1	Binatang Komodo, Contoh Benda Asli
Gambar 3.2	Herbarium; Contoh Benda Bukan Asli
Gambar 3.3	Apotek Hidup di Halaman Sekolah; Contoh Benda Asli
Gambar 3.4	Museum
Gambar 3.5	Model Organ Manusia
Gambar 3.6	Globe
Gambar 3.7	Topeng
Gambar 3.8	Diaroma Pasar Tradisional Jawa
Gambar 4.1	Papan Tulis Hitam (Black Board)
Gambar 4.2	Papan Tulis Putih (White Board)
Gambar 4.3	Papan Tulis Bersandaran
Gambar 4.4	Papan Tempel
Gambar 4.5	Papan Magnet (Magnetic Board)
Gambar 5.1	Peta Negara Kesatuan Republik Indonesia
Gambar 5.2	Atlas Indonesia
Gambar 5.3	Sketsa Metamorfosis Lebah
Gambar 5.4	Bagan Metagenesis Tumbuhan Lumut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 5.5	Grafik Penjualan Sepeda Motor Periode 2005 – 2016
Gambar 5.6	Gambar Ir. Soekarno
Gambar 5.7	Poster Pendidikan
Gambar 5.8	Kartun
Gambar 5.9	Karikatur
Gambar 5.10	Komik
Gambar 5.11	Buku Pelajaran
Gambar 5.12	Majalah Pendidikan
Gambar 5.13	Surat kabar
Gambar 5.14	Ensiklopedi Pendidikan
Gambar 6.1	Overhead Projector
Gambar 6.2	Opaque Projector
Gambar 6.3	Slides Projector, Film Slides dan Bingkai Film Slides
Gambar 6.4	Video Cassete Recorder
Gambar 6.5	Beberapa Kaset Video
Gambar 6.6	Televisi
Gambar 6.7	Gadget
Gambar 7.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN, GRAFIK DAN TABEL

Bagan 1.1	Proses Komunikasi
Bagan 7.1	Pemilihan Media Menurut Modus Belajar Mandiri
Grafik 7.1	Berbagai Jenis Media dari Konkrit sampai Abstrak
Grafik 7.2	Kombinasi Antara Teknologi dan Humanisme
Tabel 7.1	Pemilihan Media Menurut Tujuan Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Orientasi Masalah

BACALAH PROBLEM STATEMENT BERIKUT!

Banyak dari guru sekolah dasar yang belum mampu memberikan definisi tentang media pembelajaran dengan tepat. Mereka juga belum sepenuhnya mengetahui apa fungsi dan peranan media pembelajaran dalam konteks belajar.

1. Carilah tiga orang guru sekolah dasar sebagai responden!
2. Tanyakan kepada guru sekolah dasar tentang definisi media pembelajaran beserta fungsi dan peranannya!
3. Catat jawaban para guru tersebut!
4. Analisis jawaban para guru, apakah mendukung pertanyaan di atas atau sebaliknya. Mengapa demikian?
5. Apa yang harus dilakukan agar para guru dapat memahami secara jelas definisi, fungsi dan peranan media pembelajaran?

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

PANDUAN DISKUSI:

1. Bagilah kelas menjadi 5 kelompok! Atau bentuklah kelompok terdiri dari 4-5 orang!
2. Diskusikan tentang temuan lapangan yang telah kamu dapatkan dari responden!
3. Temukan masalah yang menurutmu penting untuk diselesaikan!
4. Analisilah dan buat kesimpulanmu dari kegiatan diskusimu tentang pemahaman guru sekolah dasar tentang definisi, fungsi dan peranan media pembelajaran!
5. Susunlah rencana penyelesain masalah yang dihadapi guru sekolah dasar yang memungkinkan untuk kamu selesaikan bersama kelompokmu!

Selamat berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

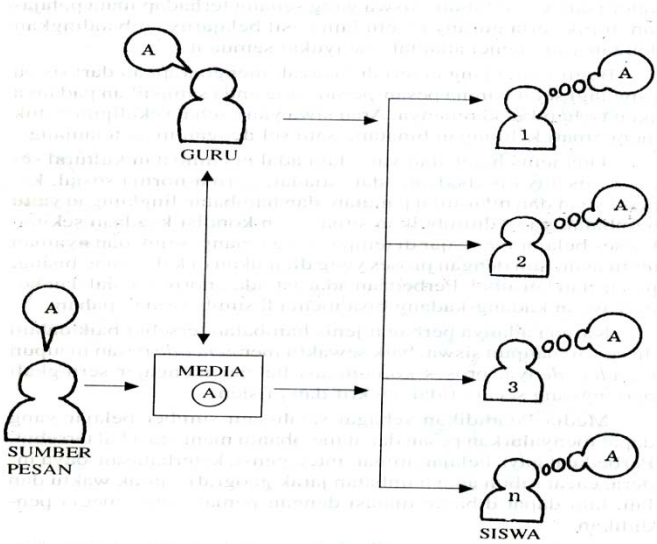
A. Pengertian Media

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Di dalam pembelajaran itu sendiri terjadi suatu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu untuk kemudian sampai kepada penerima pesan. Jika ditarik dalam konteks pembelajaran, maka yang dimaksud dengan sumber pesan itu merujuk pada guru, siswa itu sendiri, orang lain, atau penulis buku; sedangkan pesan akan merujuk pada isi ajaran ataupun didikan yang sudah ditentukan oleh kurikulum; untuk saluran pesan merujuk pada media pembelajaran; dan penerima pesan itu sendiri tentu adalah pebelajar. Dengan demikian, jika seorang guru menghendaki pembelajarannya berhasil, maka ia harus memastikan proses komunikasi di dalam pembelajaran tersebut berhasil.

Berikut akan disajikan ilustrasi tentang proses komunikasi yang berhasil. Dalam gambar tampak sumber pesan sedang menyampaikan pesan A kepada para siswa melalui suatu media (atau media dan guru), dalam hal ini sumber pesan berhasil menyampaikan pesan A tadi sebab semua siswa menerima pesan A sama persis dengan pesan A yang dimaksud oleh sumber pesan. Dengan kata lain, komunikasi bisa dikatakan berhasil apabila pesan yang diterima oleh penerima pesan sama persis sebagaimana yang dikehendaki oleh sumber pesan; sumber pesan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerima pesan berada dalam kesepahaman yang sama tentang isi pesan.



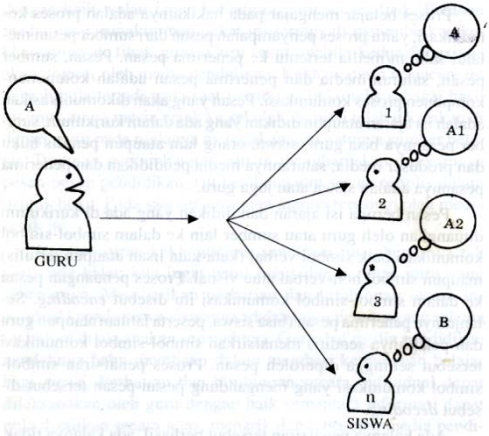
Gambar 1.1 Proses Komunikasi yang Berhasil
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 14)

Meski demikian adanya, perlu juga diketahui bahwa tidak semua komunikasi yang terjadi itu dapat berhasil dan lancar. Hal ini dapat terjadi karena di tengah-tengah aktivitas komunikasi yang berlangsung ada peluang salah tafsir dari penerima pesan terhadap isi pesan yang disampaikan oleh sumber pesan, sehingga komunikas tadi dapat diklaim sebagai komunikasi yang gagal.

Di dalam disiplin ilmu komunikasi, faktor yang menjadi penghambat dan bahkan menyebabkan proses komunikasi tadi gagal biasa dikenal dengan istilah *barriers*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau *noises*. Jika di tarik ke dalam aktivitas pembelajaran, maka faktor-faktor ini dapat mengambil bentuk semisal perbedaan gaya belajar siswa, minat siswa, tingkat intelegensi, daya ingat siswa yang berbeda-beda, termasuk juga kondisi fisik siswa, begitu juga hambatan jarak, waktu dan lain-lain. Berikut ilustrasi komunikasi yang gagal;



Gambar 1.2 Proses Komunikasi yang Gagal
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 12)

Perhatikan gambar 1.2, dimana seorang guru mencoba menyampaikan pesan A kepada keempat orang siswanya. Hasilnya, dari empat orang siswa, hanya satu siswa yang menerima pesan dengan benar dan tepat, tiga orang sisanya justru gagal dalam proses penerimaan pesan tersebut. Jika demikian adanya, maka komunikasi yang terjadi antara seorang guru dan keempat orang muridnya ini dapat dikatakan sebagai komunikasi yang gagal,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahkan aktivitas pembelajarannya juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang gagal.

Sebenarnya, untuk mengatasi hal itu, ada salah satu cara yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal, yaitu dengan memaksimalkan pemanfaatan media. Jika itu kasusnya seperti pada gambar 1.2 maka medianya disebut dengan media pembelajaran. Oleh karenanya, jika seseorang terutama guru menghendaki proses pembelajarannya berhasil, maka guru tersebut tentu sangat perlu untuk meningkatkan pemahamannya tentang media pembelajaran ini; karena benar adanya media pembelajaran sangat memberikan bantuan terhadap berlangsungnya komunikasi dalam pembelajaran bahkan juga tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

Asal-usul kata "media" itu sendiri berasal dari bahasa Latin, yang mana ia sebenarnya merupakan bentuk jamak dari kata "medium" dengan arti harfiahnya "perantara" atau "pengantar". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menjadi perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk., 2002).

Sedangkan untuk pengertiannya, Rohani (1997:2) mengungkapkan beberapa pengertian media sebagaimana uraian berikut ini;

1. Media merupakan segala bentuk perantara yang dapat digunakan oleh seseorang untuk menyebarkan ide, sehingga ide tersebut dapat sampai pada penerima (Santoso S. Hamijaya).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Media dapat disebut juga sebagai *channel* (saluran), sebab pada hakikatnya ia dapat memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, juga melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Media dalam hal ini memberikan bantuan untuk mengatasi batas-batas ini (McLuahan).
3. Media merupakan *medium* yang fungsinya adalah membawa atau menyampaikan suatu pesan, dan melalui *medium* inilah suatu pesan dapat berjalan dari komunikator ke komunikan (Blake & Haralsen).
4. Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk proses penyaluran informasi (*Association for Educational Communication and Technology*).
5. Media merupakan alat yang dapat menyajikan pesan dimana dalam waktu bersamaan dapat pula merangsang penerima pesan untuk tertarik kepada pesan tersebut (Brigg).
6. Secara sempit media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang biasa digunakan untuk menangkap, memroses dan menyampaikan informasi, seperti grafik, foto, atau alat mekanik serta elektronik. Sedangkan secara luas media dapat berupa kegiatan yang dapat menciptakan kondisi tertentu, dimana melalui kondisi tersebut siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap baru (Donald P Ely & Vernon S. Gerlach).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Khusus pengertian media pembelajaran, Rohani (1997:3) mengungkapkan beberapa pengertian sebagaimana berikut;

1. Media pembelajaran merupakan segala jenis sarana yang dapat digunakan sebagai perantara di dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran bisa berupa media grafis, alat penampil, peta, model, globe dan lain sebagainya.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan instruksi, dan bisa berupa buku, film, video, tape, slide, bahkan juga guru. Media pembelajaran mencakup segala bentuk perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan serta diintegrasikan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional, dengan maksud meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran.
4. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara guna meningkatkan efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini bisa berupa kaset, audio, slide, film, OHP, radio, televisi dan lain sebagainya.

Di literatur lain, media pembelajaran mempunyai arti sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan antara lain untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran (Ali, 1992).

Heinich, *et. al.* (2002) memberikan penjelasan bahwa media merupakan, "*a channel of communication*", dimana ia adalah suatu *channel* dari aktivitas komunikasi. Heinich juga menambahkan bahwa '*medium*' atau 'media' ini berasal dari bahasa Latin yang artinya adalah '*between*', dimana ia merujuk pada segala sesuatu yang dapat membawa informasi 'antara' atau dari suatu sumber informasi ke penerima informasi. Contoh dari media ini dapat berupa video, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur.

Demikian juga dengan Miarso (1984), ia memberikan pengertian media pembelajaran sebagai sesuatu yang jika digunakan maka ia dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa tadi terdorong untuk belajar.

Ibrahim dkk. (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyaluran pesan (atau bahan ajar) dengan harapan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan lain sebagainya.

Demikian pendapat para ahli terkait definisi media pembelajaran, yang secara medasar kesemuanya itu memberikan arti dan maksud yang sama bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan sesuatu ini ketika digunakan—secara bersamaan—juga dapat merangsang minat siswa untuk tertarik terhadap isi pesan tersebut.

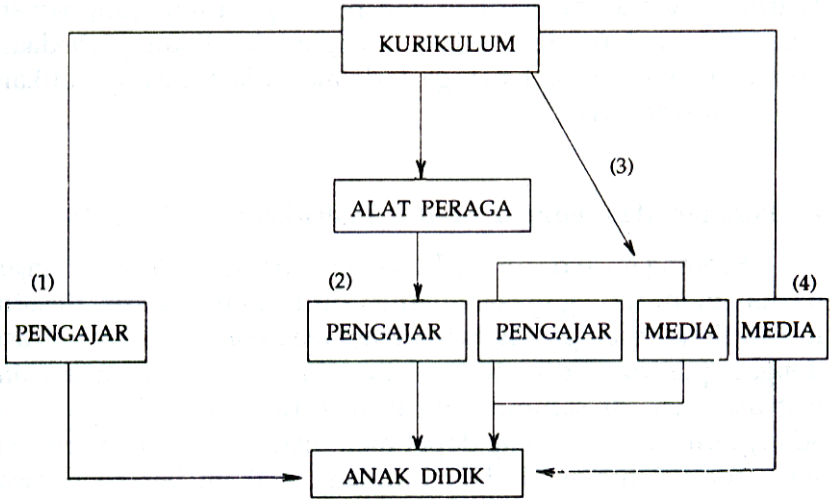
Namun sampai di sini, berdasarkan paparan pengertian media pembelajaran sebelumnya, timbul pertanyaan; apa perbedaan antara media dengan alat peraga? Atau mungkinkah media itu sama dengan alat peraga?

Ada dua pendapat terkait jawaban atas pertanyaan tersebut. Pertama, baik media atau alat peraga, keduanya dinilai sebagai dua hal yang sama; sebab keduanya sama-masa memberikan fasilitas berupa kemudahan dalam penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Namun, pendapat kedua justru menyatakan bahwa media dan alat peraga adalah dua hal yang sama sekali berbeda; pendapat ini didasarkan pada pandangan bahwa antara media dan alat peraga tadi ternyata memiliki alur penyampaian pesan yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Alat peraga hanyalah alat bantu bagi guru di dalam aktivitas pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswanya, sehingga logikanya jika tanpa alat peraga sekalipun pembelajaran tetap bisa dilaksanakan, sebab alat peraga hanyalah alat bantu. Sedangkan media pembelajaran, ia merupakan saluran pesan atau medium pesan untuk beranjak dari sumber ke penerima, dari sumber pesan ke siswa; media merupakan bagian integral dari pembelajaran, tidak bisa dipisahkan, bahkan media ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Maka dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, tidak seperti alat peraga, tanpa ada media maka pembelajaran bisa dikatakan tidak dapat berlangsung.



Gambar 1.3 Jalur Penyampaian Isi Kurikulum kepada Anak Didik (Sumber: Rohani, 1997: 5)

B. Fungsi Media

Sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran maka media mempunyai fungsi dan peran vital dalam aktivitas pembelajaran. Media menempati posisi strategis, bagian integral dalam pembelajaran, bagian yang tidak terpisahkan. Tanpa media, pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

Meski media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, namun ia ternyata memiliki fungsi berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya; media juga berfungsi sebagai komponen yang dimuati atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mewadahi pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik/pembelajar. Tapi, di sinilah letak masalah yang sering terjadi; dalam aktivitas pembelajaran dimana proses penyampaian pesan dari sumber kepada peserta didik terjadi, sering terdapat gangguan yang dapat mengganggu dan dapat menyebabkan pesan pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh peserta didik. Ada beberapa hal yang dapat mengganggu aktivitas penyampaian pesan pembelajaran ini, antara lain; verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi yang tak bermakna, serta kondisi lingkungan yang tidak menunjang.

Oleh sebab itu, hadirnya komponen media yang merupakan komponen integral dalam pembelajaran, maka ia diharapkan untuk menjadi kunci pemecahan masalah berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan tadi. Degeng (2001) juga mengungkapkan bahwa secara garis besar fungsi media adalah sebagai berikut;

1. Menghindari terjadinya verbalisme
2. Meningkatkan minat/motivasi
3. Menarik perhatian peserta didik
4. Mengatasi keterbatasan ruang-waktu bahkan juga ukuran
5. Mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran
6. Memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Apabila media dirancang dengan baik, dengan batas-batas tertentu, ia dapat secara efektif merangsang timbulnya 'dialog internal' dalam diri peserta didik. Artinya, terjadi komunikasi antara peserta didik dengan media, atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan termasuk juga guru (Miarso, 1986).

Ibrahim, dkk (2004) juga memberikan penjelasan terkait fungsi media pembelajaran ini. Ia meninjau fungsi media dari dua hal; 1) proses pembelajaran sebagai komunikasi, dan 2) kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya.

Jika ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media pembelajaran adalah membawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Selanjutnya, jika ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa dan lingukungannya, maka untuk mengetahui fungsi dari media pembelajaran dapat dilihat dari kelebihan media serta hambatan komunikasi yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

a. Kelebihan kemampuan media

   Menurut Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip oleh Ibrahim dkk, media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan kemampuan sebagaimana uraian berikut;

   1) Kemampuan fiksatif

      Maksud dari kemampuan ini adalah media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan serta menampilkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, melalui kemampuan media pembelajaran itu suatu objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan serta ditunjukkan apabila suatu saat diperlukan.

2) Kemampuan manipulatif

Maksud dari kemampuan ini adalah media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk menampilkan kembali objek serta kejadian dalam bentuk yang berbeda (manipulasi) sesuai dengan keperluannya. Sebagai contoh, diubah ukurannya, kecepatannya, warna, begitu juga dengan pengulangan penyajiannya.

3) Kemampuan distributif

Maksudnya adalah media pembelajaran dapat disajikan dalam ruang lingkup yang lebih luas, artinya ia dapat menjangkau audien dengan jumlah yang besar dalam satu kali penayangan. Contohnya seperti siaran televisi atau radio.

b. Hambatan komunikasi dalam pembelajaran

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa di dalam aktivitas pembelajaran sudah pasti terjadi pula aktivitas komunikasi, sebab sejatinya pembelajaran itu adalah komunikasi itu sendiri; dimana seorang guru hendak menyampaikan pesan kepada peserta didiknya. Namun, dalam hal ini komunikasi tersebut tidaklah selalu berhasil dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelaksanaannya, dan berikut ini akan diuraikan beberapa hambatan komunikasi dalam pembelajaran;

1) Verbalisme

   Maksud dari verbalisme ini adalah peserta didik mampu menyebutkan kata tertentu, namun ia ternyata tidak memahami makna dari kata yang diucapkannya tadi. Hal demikian dapat terjadi sebab guru hanya menggunakan metode lisan atau ceramah dalam pembelajarannya, sehingga peserta didik mempunyai kecenderungan untuk menirukan kata-kata guru tersebut tanpa memahami maknanya.

2) Salah tafsir

   Maksud dari salah tafsir adalah istilah atau kata yang diterima diartikan atau dimaknai berbeda oleh peserta didik. Hal demikian terjadi sebab guru hanya menjelaskan secara lisan tanpa dibantu oleh media pembelajaran semisal gambar, bagan, model dan lain sebagainya.

3) Perhatian tidak terpusat

   Terjadinya perhatian tidak terpusat ini diakibatkan oleh beberapa hal, antara lain; gangguan fisik semisal sakit, kemudian ada hal menarik lainnya yang lebih menarik bagi peserta didik daripada pelajaran, peserta didik suka melamun, atau juga cara mengajar guru yang membosankan dan tidak variatif atau monoton, dan kurangnya pengawasan dan bimbingan dari guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Tidak terjadi pembentukan tanggapan secara utuh

Maksud dari tidak terjadi pembentukan tanggapan secara utuh adalah dalam pembelajaran peserta didik tidak mendapatkan kebermaknaan logis dan psikologis. Peserta didik di dalam pembelajaran hanya mengamati sesuatu secara terpisah, peserta didik tidak diberikan pengalaman untuk berlatih bagaimana berpikir logis.

Sebagaimana uraian tentang kelebihan/keistimewaan media serta hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan di sini bahwa media ternyata mempunyai fungsi untuk meminimalisir beberapa hambatan proses pembelajaran seperti verbalisme, keterbatasan ruang, waktu serta ukuran. Selain itu media juga dapat meningkatkan sesuatu yang menentukan dalam capaian keberhasilan proses pembelajaran, seperti meningkatkan minat atau motivasi peserta didik, menarik perhatian peserta didik, mendorong peserta didik untuk aktif, serta memberikan rangsangan yang efektif kepada peserta didik untuk terus belajar.

Malapu (1998) memberikan penjelasan bahwa penggunaan media di dalam proses pembelajaran akan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru serta akan mengaktifkan respon belajar dengan segera.

Sadiman dkk (2002) memaparkan tentang kegunaan media dalam pembelajaran ini dalam beberapa poin; a)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperjelas penyajian pesan dan meminimalisir verbalistis, b) memberikan solusi terkait masalah keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar atau kecil, gerak yang terlampau lambat atau cepat, objek terlalu kompleks, begitu juga dengan konsep yang tidak spesifik atau terlalu luas, c) menjadi solusi terkait masalah peserta didik yang pasif, sebab media dapat mendorong gairah belajar, memberikan ruang lebih bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya, di samping itu media juga dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, d) media dapat memberikan rangsangan yang sama, atau mempersamakan pengalaman, serta dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Demikian juga Miarso (1986) mengelompokkan kemampuan yang dimiliki media dalam beberapa poin, antara lain yaitu untuk;

a. membuat konsep abstrak menjadi konkret,
b. memberikan kemudahan untuk membawa objek yang berbahaya atau sulit didapatkan ke dalam lingkungan belajar,
c. menampilkan objek yang besar,
d. menampilkan objek yang tidak dapat diindra melalui indra mata telanjang,
e. dapat mengamati gerakan dengan kecepatan tertentu,
f. memberikan peluang kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. menguatkan kemungkinan terkait keseragaman pengamatan dan persepsi untuk pengalaman belajar peserta didik,
h. mendorong motivasi belajar peserta didik,
i. memberikan kesan perhatian secara individual namun sejatinya untuk keseluruhan anggota kelompok belajar,
j. memberikan sajian informasi secara konsisten serta dapat diulang dan disimpan,
k. memberikan sajian pesan/informasi secara serempak, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan terakhir,
l. dapat mengontrol arah ataupun perkembangan belajar peserta didik.

Tidak jauh berbeda, Rowntree sebagaimana dikutip oleh Rohani (1997) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain; a) mendorong motivasi belajar peserta didik, b) dapat mengulang pesan atau materi ajar yang sebelumnya telah disampaikan atau dipelajari, c) memberikan stimulus, d) mengajak peserta didik untuk aktif dalam merespon pembelajaran, e) memberikan umpan balikdengan segera, dan f) dapat melaksanakan latihan yang sesuai atau selaras.

Masih dengan literatur yang sama, yaitu Rohani (1997) mengutip pendapat McKnown mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai empat fungsi, antara lain; a) dapat mengubah corak atau gaya pendidikan formal, dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang berkonsentrasi pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebutuhan peserta didik, b) dapat mendorong motivasi untuk belajar, c) memperjelas isi pesan, dan d) memberikan rangsangan kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran, ia berperan sebagai pembawa informasi dan meminimalisir hambatan yang dapat mengganggu proses pembelajaran; hasilnya, informasi atau pesan dari komunikator yang dalam pembelajaran adalah guru dapat diterima dengan baik oleh komunikan yang dalam hal ini adalah peserta didik.

C. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

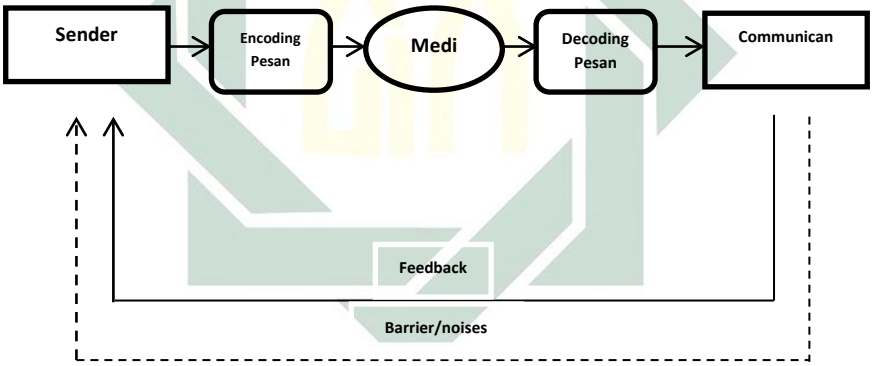
Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, dimana terjadi di dalamnya proses penyampaian pesan dari sumber pesan yang dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Pesan dalam pembelajaran berupa isi atau materi ajar yang biasanya tertuang dalam kurikulum, kemudian guru melakukan proses simbolisasi dalam proses pembelajaran guna menyampaikan pesan itu. Proses simbolisasi ini bisa berwujud simbol-simbol verbal (yaitu kata-kata lisan atau tertulis) dan/atau non-verbal atau juga visual.

Suatu proses penuangan pesan atau simbolisasi komunikasi ini biasa disebut dengan *encoding*. Kemudian, pada proses selanjutnya penerima pesan melakukan kegiatan tafsir terhadap simbol-simbol komunikasi tersebut yang kemudian proses tafsir ini dinamakan *decoding*; dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasilnya penerima pesan memperoleh pesan setelah proses tafsir itu tadi.

Namun perlu dicatat bahwa proses penafsiran yang dilakukan oleh penerima pesan tidaklah selalu berhasil, ada kalanya hasil penafsiran itu gagal dan jauh dari isi pesan yang dimaksud. Penafsiran yang gagal ini sebenarnya mempunyai arti bahwa di dalam proses komunikasi telah terjadi di dalamnya suatu kegagalan atau ketidakberhasilan dalam menyerap isi pesan itu melalui panca inderanya, baik melalui pendengarannya, penglihatan atau sesuatu yang dibacanya.



Bagan 1.1 Proses Komunikasi

Bukan tanpa alasan, komunikasi yang gagal tadi terjadi sebab beberapa faktor yang melatarbelakanginya, faktor-faktor tersebut antara lain hambatan psikologis, kultural dan lingkungan. Hambatan psikologis bisa berupa minat, sikap, intelegensi, motivasi, kepercayaan diri, gaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar dan lain sebagainya; sedangkan kultural bisa berupa perbedaan adat istiadat, norma sosial, kepercayaan atau nilai-nilai panutan; hambatan lingkungan berupa situasi dan kondisi lingkungan sekitar, sebab tentu bisa dibayangkan pembelajaran di tempat yang sejuk dan nyaman mempunyai kesan berbeda jika dibandingkan dengan pembelajaran di tempat panas dan bising.

Memang demikian adanya dalam proses komunikasi, akan ada beberapa hambatan yang menyertainya, termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Ada kalanya hambatan itu terjadi pada saat meng-*encode* pesan yang biasa dilakukan oleh guru, ataupun pada saat men-*decode* pesan yang biasanya dilakukan oleh peserta didik; sehingga wajar jika proses komunikasi dalam pembelajaran itu tidaklah selalu efektif dan efisien hasilnya.

Akan tetapi, sebenarnya ada solusi untuk meminimalisir hambatan-hambatan tadi serta mengoptimalkan kualitas komunikasi dalam pembelajaran, yaitu dengan cara memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dalam hal ini juga berperan sebagai salah satu sumber belajar, dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan proses komunikasi itu, dan ditambah satu lagi, media pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam aktivitas pembelajaran itu sendiri

Di samping itu, sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur dari sistem pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari suatu komponen sistem yang antara satu dengan yang lainnya saling terlibat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya, ketiadaan satu unsur dalam sistem akan menggangu kinerja keseluruhan sistem itu sendiri, dan karenanya media pembelajaran—yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran—tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran itu sendiri, ia salah satu komponen sistem dan bagian integral dari pembelajaran. Ungkapan sederhana dari uraian ini adalah, tanpa hadirnya media pembelajaran maka pembelajaran itu sendiri tidak dapat berlangsung.

RANGKUMAN

- Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam penyaluran pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik, minatnya, fokus pikirannya, serta perasaan peserta didik itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran.
- Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi, sekaligus juga sebagai pencegah terhadap kemungkinan-kemungkinan terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran. Sehingga, informasi atau pesan dari guru sebagai komunikator dapat sampai dengan efektif dan efisien kepada peserta didik sebagai komunikan.
- Media pembelajaran adalah salah satu unsur atau komponen dari sistem pembelajaran, yang dengan demikian ia merupakan bagian integral dari pembelajaran itu sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Berdasarkan diskusi yang kamu lakukan sebelumnya dan memahami bahan bacaan di atas, buatlah simpulan tentang pengertian, fungsi dan peran media pembelajaran!
2. Diskusikan bersama kelompokmu dan analisislah, sehingga menjadi sebuah simpulan sederhana yang mudah difahami!
3. Carilah sumber lain dari artikel dan jurnal penelitian sebagai pendukung diskusimu!
4. Catatlah diskusimu dalam selembaran kertas sebagai hasil investigasi yang kamu lakukan bersama kelompokmu!

Selamat bekerja!!!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Lakukan kegiatan berikut!

1. Berdasarkan hasil investigasi yang telah kamu lakukan bersama kelompokmu, buatlah sebuah poster menarik tentang pengertian, fungsi dan media pembelajaran!
2. Mintalah saran kepada dosen / temanmu tentang poster yang kamu buat!
3. Buatlah postermu semenarik mungkin, cetak dan sebarkan ke sekolah-sekolah dasar di sekitarmu!

Selamat berkarya!!!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

K

BAB II
KATEGORISASI MEDIA PEMBELAJARAN

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

Hasil penelitian Agung dkk (2000) mengidentifikasi kepemilikan, pemanfaatan dan upaya-upaya pengadaan media pembelajaran pada SD di Kabupaten Buleleng Provinsi Bali sebagai berikut.

(1) Sebagian besar sekolah hanya memiliki media visual saja, dan ada beberapa sekolah yang telah memiliki media audio dan audio visual.

(2) Hampir seluruh sekolah, tidak selalu memanfaatkan media belajar yang mereka miliki untuk kegiatan belajar mengajar. Hanya sebagian kecil saja media belajar yang sering dimanfaatkan, terutama sekelompok media seperti: media grafis, peta tematik, kit IPA, papan berpaku, dan lain-lain.

(3) Mengenai upaya-upaya pengadaan media belajar, ternyata hampir seluruh sekolah hanya mengharapkan pengadaan media maupun sumber dana pengadaan media berasal dari pemerintah. Namun, ada pula beberapa sekolah, untuk beberapa jenis media belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah diupayakan oleh para guru dan Badan Pembantu Pelaksanaan Pendidikan (BP3).

Sebagai pembanding, lakukanlan kegiatan berikut:

1. Kunjungi sebuah sekolah dasar yang ada di sekitar lingkungan anda. Data jenis-jenis media pembelajaran yang dimiliki, lalu klasifikasikan media tersebut menurut persepsi indera dan penggunaannya!
2. Setelah diklasifikasikan menurut persepsi indera, media jenis mana yang paling banyak dijumpai di sekolah dasar? Mengapa? Apa yang dapat dilakukan untuk menanggulangi masalah ini?

Selamat bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut!

Berdasarkan orientasi masalah di atas dan temuan data lapangan yang kamu dapatkan, berdiskusilah dengan teman kelompokmu!

Pertanyaannya;

1. Mengapa banyak sekolah kurang memanfaatkan media yang ada?
2. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut?
3. Menurut penggunaannya, jenis media mana yang paling banyak dijumpai? Mengapa? Dan bagaimana cara mengatasi masalah ini?

Selamat berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

Kategorisasi Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan terus berkembang, begitu pula teknologi dan seni, dimana perkembangan tersebut juga memberikan dampak pada sumber dan media di dalam dunia pembelajaran. Ambil saja contohnya seperti foto, slide, radio, film, dan video yang merupakan hasil perkembangan teknologi mulai merambah dan tidak asing lagi dalam pembelajaran. Awalnya, secara klasik jenis media yang tersedia dalam pembelajaran hanya berupa buku bergambar, atau gambar itu sendiri, kemudian bagan, grafik, dan model yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Akibat perkembangan inilah yang kemudian merambah pula pada perkembangan jenis media pembelajaran, maka perlu kiranya dilakukan klasifikasi terhadap media pembelajaran dari berbagai aspek.

Jika ditinjau secara umum, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi indera dan jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaannya. Namun, dalam pembahasan ini juga akan ditampilkan beberapa jenis klasifikasi media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Ragam Media Berdasarkan Persepsi Indera

Jika dilihat dari sudut pandang indera, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelas, antara lain; media audio, media visual, dan terakhir media audio-visual (Setyosari dan Sihkabuden, 2005).

Audio, sesuai dengan namanya yang berarti suara, maka ia merupakan media pembelajaran yang hanya mengandalkan suara saja. Contohnya banyak; radio, *cassette tape recorder*, dan piringan hitam. Namun kelemahannya media ini tidak cocok untuk orang tuli.

Gambar 2.1 Radio Tape Recorder dan Cassette Tape Recorder Sebagai Contoh Media Audio

Sumber: https://www.pexels.com

Sedangkan media visual merupakan media yang hanya mampu menfasilitasi indera penglihatan saja. Media satu ini mempunyai kelebihan dimana ia dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar/lukisan; dan dapat pula menampilkan gambar yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

2.2 Foto Seekor Bebek sebagai Contoh Media Visual
Sumber: https://www.pexels.com

Untuk media audio-visual, ia mampu memberikan fasilitas lebih daripada dua jenis media sebelumnya. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar sekaligus. Media ini juga dibagi menjadi dua jenis bagian, yaitu media audio-visual diam seperti slide bersuara, film rangkai bersuara, cetak suara, dan media audio-visual gerak seperti film suara, *video cassette*. Selain dua pembagian ini, media audio-visual ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga dapat digolongkan ke dalam dua jenis lainnya, yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni.

Audio-visual murni, baik yang unsur suara maupun unsur gambar, biasanya berasal dari satu sumber seperti film dan *video cassette*. Sedangkan audio-visual tidak murni, unsur suara dan gambarnya bisa berasal dari sumber berbeda, seperti film bingkai suara yang gambarnya bersumber dari slide proyektor dan suaranya berasal dari *tape recorder*.

Gambar 2.3 Televisi sebagai Contoh Media Audio Visual
Sumber: https://www.pexels.com

Suleiman (1988) juga memberikan rincian tentang klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi indera ini. Rincian tersebut adalah sebagai berikut;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media audio

Media audio merupakan media yang menghasilkan bunyi atau suara. Melalui media ini, pesan dapat disampaikan melalui medium bunyi atau suara. Contohnya adalah radio dan *audio cassette tape recorder*.

2. Media visual

Media visual merupakan media yang menghasilkan bentuk/rupa, atau biasa dikenal juga sebagai media peraga. Contohnya adalah gambar alat transformasi, insektarium, tiruan rangka manusia, dan lain sebagainya.

Media visual dapat dibedakan menjadi dua, pertama media visual dua dimensi, dan kedua media visual tiga dimensi. Dua dimensi dapat berupa media dua dimensi pada bidang tak transparan atau transparan.

Gambar 2.4 Foto Buah-buahan; Contoh Media Dua Dimensi

Sumber: https://www.pexels.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media dua dimensi tak transparan dapat dilihat pada cetakan gambar pahlawan, poster, foto buah-buahan, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk media dua dimensi bidang transparan dapat berbentuk *overhead transparency*. Kemudian, untuk jenis media visual terakhir yaitu media tiga dimensi dapat berbentuk patung, boneka, diorama, dan lain sebagainya.

Gambar 2.5 Patung Orang dan Kuda; Contoh Media Tiga Dimensi

Sumber: https://www.pexels.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Media Audio-Visual

Pengertian dari media audio-visual yaitu media yang mampu menghasilkan rupa dan suara sekaligus dalam satu satuan unit media. Contohnya dapat disaksikan pada video, film bersuara, dan juga televisi.

B. Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya

Berdasarkan penggunaannya, klasifikasi media pembelajaran dapat dilihat dari dua sudut pandang sebagai berikut;

1. Berdasarkan Sasaran Penggunanya

Dari sudut pandang sasaran penggunanya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, antara lain; media pembelajaran yang penggunanya adalah individu, media pembelajaran yang penggunanya adalah kelompok—baik kelompok kecil atau besar, dan media pembelajaran yang penggunanya adalah secara massal (Degeng, dkk, 1993).

Untuk contoh media pembelajaran yang penggunanya adalah individu bisa berbentuk modul pembelajaran, buku pengajaran, mesin pengajaran dan lain sebagainya. Sedangkan yang penggunanya adalah kelompok bisa berbentuk slide bersuara, *cassette tape recorder*, video dan lain sebagainya. Dan yang media yang digunakan secara massal bisa berbentuk televisi dan radio.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.6 Pembelajaran Mandiri Berbasis Komputer; Contoh Mediayang Penggunaannya secara Individual
Sumber: https://www.pexels.com

2. Berdasarkan Cara Pengunaannya

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan cara penggunaannya, yaitu (1) tradisional/konvensional (sederhana) dan (2) modern/kompleks. Penjelasannya adalah sebagai berikut;

a. Konvensional

Maksud penggunaan secara konvensional adalah dimana guru secara individu memegang peranan penting selama pembelajaran. Karenanya, media ini dapat meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat digunakan guru selama pembelajaran, baik di kelas atau luar kelas, baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok kecil atau besar (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Sketsa yang digambar oleh guru di papan tulis misalnya, atau peta yang digunakan guru guna menjelaskan letak propinsi, adalah bagian dari contoh media konvensional ini.

b. Sedangkan media berdasarkan penggunaannya secara modern masih terdiri dari beberapa bagian, meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi ganda, dan sistem interkomunikasi. Berikut penjelasannya;

1) Ruang kelas otomatis

Ruang kelas otomatis ini adalah ruang kelas yang dapat dirubah secara otomatis, misalnya guru hanya menekan tombol tertentu saja. Ilustrasi dari perubahan ini seperti perubahan dari kelas besar untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, ruangan proyeksi, laboratorium, dan sebagainya. Perubahan ini tentu dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran dan keperluan dari peserta didik pada saat pembelajaran.

2) *Multiprojection system*

Biasa disebut juga dengan sistem proyeksi ganda, dimana ia merupakan suatu sistem ruang proyeksi untuk melengkapi ruang kelas otomatis tadi. Dihadirkannya sistem proyeksi ganda ini adalah untuk memungkinkan proyeksi bahan-bahan pembelajaran melalui proyektor. Tentu, dewasa ini sudah sangat tidak asing lagi media *multiprojection system*, media ini sudah banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan dalam ruang-ruang kelas, kuliah, rapat, atau seminar.

Gambar 2.7 Ruang Kuliah yang Dilengkapi Sistem Proyeksi Berganda
Sumber: https://mm.fe.unpad.ac.id

3) Sistem interkomunikasi

Media ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran secara massal. Sistem ini dapat digunakan untuk menjangkau beberapa kelas dalam satu lembaga pendidikan sekaligus atau bahkan untuk beberapa lembaga. Melalui sistem ini, partisipasi peserta didik secara luas dapat dilakukan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di samping klasifikasi media berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya, terdapat pula klasifikasi yang diambil dari sudut pandang dan tinjauan para ahli.

Ibrahim dkk (2004) misalnya, yang mengklasifikasikan media ke dalam lima jenis, yaitu; (1) media tanpa proyeksi dua dimensi, bisa berupa gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dan lain sebagainya, 2) media tanpa proyeksi tiga dimensi berupa benda nyata, model, boneka, dan sebagainya, 3) audio berupa radio, *tape recorder*, *auto disk*, dan lain sebagainya, 4) proyeksi yang berupa OHP, film, film strip, slide dan sebagainya, 5) televisi, video, atau komputer.

Wibawa dan Mukti (1991) telah mengklasifikasikan media berdasar pada kesamaan karakteristik dan kekhususannya. Hasilnya ada empat jenis media, yaitu media audio, media visual, audio-visual, dan terakhir media serbaneka.

Sedangkan Bretz, sebagaimana dikutip oleh Ali (1992: 91), mengklasifikasikan media sebagaimana keterangan berikut;

> Media dapat diklasifikasikan berdasarkan tiga ciri yang ada, yaitu ciri suara yang biasa disebut audio, bentuk atau visual, dan gerak atau *motion*. Dengan demikian, maka media dapat dikelompokkan menjadi delapan; 1) media audio-*motion*-visual yang merupakan media dengan kemampuan suara, gerak serta bentuk objeknya dapat dilihat. Media ini adalah media paling lengkap. Contohnya bisa berupa televisi, video tape serta film bergerak; 2) Media audio-still-visual yang mempunyai suara, objek dapat dilihat, akan tetapi tidak mempunyai unsur gerak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh dari media ini berupa film strip bersuara, slide bersuara dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak; 3) Media audio-semi motion yang mempunyai suara dan gerakan, akan tetapi tidak menampilkan gerakan secara utuh. Contohnya *writing* atau *teleboard*; 4) Media *motion*-visual yang mempunyai gambar bergerak. Contohnya film bisu; 5) Media still-visual yang mempunyai objek tapi tidak ada gerakan. Contohnya strip, gambar, microform, atau halaman cetak; 6) Media semi-*motion* yang menggunakan garis beserta tulisan. Contohnya tele-autograf; 7) Media audio yang hanya menfasilitasi suara. Contohnya radio, telepon, atau juga audio tape; 8) Media cetak yang hanya menampilkan simbol berupa huruf.

Menurut Djamarah dan Zain (2002), klasifikasi media dapat dilihat dari jenis, daya liput, bahan serta cara pembuatannya. Media yang dilihat dari jenisnya maka media tersebut terbagi menjadi media auditif, visual, dan audio-visual. Sedangkan media yang dilihat dari daya liputnya akan terbagi menjadi media dengan kemampuan daya liput luas dan serentak, terbatas oleh ruang, dan media untuk pengajakan individu. Contoh dari media daya liput luas adalah radio dan televisi, media dengan daya liput terbatas mengambil contoh film, *sound slide*, film rangkai suara, dimana media tersebut mengaruskan penggunaan tempat tertutup dan gelap. Terakhir media untuk pengajaran individu bisa mengambil contoh berupa modul serta pembelajaran yang memanfaatkan komputer.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Klasifikasi media jika dilihat dari bahan pembuatannya maka ia dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu media sederhana dan media kompleks. Maksud dari media sederhana adalah bahan dasar media tersebut tergolong sederhana, mudah diperoleh dengan harga murah, kemudian cara pembuatannya juga mudah, berikut penggunaan yang mudah. Contoh dari media sederhana ini bisa berupa bagan, grafik, sketsa, boneka tangan dan lain sebagainya.

Kemudian media kompleks, maksudnya adalah bahan dan alat untuk membuatnya tergolong sulit didapatkan, atau harganya tidak murah, begitu juga dengan tingkat kesulitan pembuatannya, serta pengoperasiannya membutuhkan keterampilan tertentu. Contoh media kompleks ini bisa berupa slide bersuara, film, video, siaran radio dan lain sebagainya.

Media juga dapat dibagi menjadi dua jenis jika dilihat dari kesiapan pengadaannya. Dua jenis tersebut antara lain media jadi (*media by utilization*) dan media rancangan (*media by design*). Disebut sebagai media jadi karena media tersebut sudah berupa komuditi perdagangan, sudah ada di pasaran dan siap untuk digunakan; sedangkan media rancangan, ia masih perlu melalui tahap perancangan serta persiapan khusus untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Media jadi bisa mengambil contoh seperti atlas, peta, rangka manusia yang kesemuanya itu sudah tersedia di toko.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.8 Tiruan Rangka Manusia merupakan *Media by Utilization*

Sumber: https://www.pexels.com

Sedangkan contoh untuk media rancangan bisa berupa diorama yang dibuat oleh guru sendiri guna menjelaskan bagaimana kehidupan salah satu suku di Kalimantan Timur, atau juga peta timbul pulau Bali dimana sengaja dibuat oleh guru untuk menjelaskan letak permukaan pulau Bali tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.9 Peta Timbul Kepulauan Nusantara yang Dibuat oleh Guru sebagai *Media by Design*
Sumber: https://static.republika.co.id

Selain pemaparan jenis-jenis media berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, maka selanjutnya akan dipaparkan tentang klasifikasi media pembelajaran yang diungkapkan oleh para ahli. Berikut uraiannya;

1. Wilbur Schramm

   Schramm sebenarnya membedakan media dari segi kompleksitas dan besarnya biaya. Dari sudut pandang itulah ia kemudian membedakan media menjadi media rumit dan mahal (*big media*) serta media sederhana (*little media*). Di samping itu, Schramm juga mengelompokkan media berdasarkan daya liputnya, antara lain; 1) liputan luas dan serempak contohnya TV, radio, dan faximile; 2) liputan terbatas contohnya film, video, slide, poster, audio tape; 3) media individu meliputi buku, modul, program belajar dengan komputer atau telepon.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Gagne

Ada tujuh media yang dikelompokkan oleh Gagne ini, antara lain; 1) media untuk didemonstrasikan; 2) komunikasi lisan; 3) media cetak; 4) gambar diam; 5) gambar gerak; 6) film bersuara; dan 7) mesin belajar. Kesemua media dari Gagne ini mempunyai fungsi sesuai dengan hirarki, antara lain; 1) stimulus, 2) menarik minat, 3) contoh, 4) menyajikan kondisi eksternal, 5) menggiring untuk berpikir, 6) memasukkan alih ilmu, 7) evaluasi dan umpan balik.

3. Allen

Menurut Allen, ada sembilan kelompok media pembelajaran, yaitu; 1) visual diam, 2) film, 3) televisi, 4) objek tiga dimensi, 5) rekaman, 6) pelajaran terpogram, 7) demonstrasi, 8) buku teks, dan 9) sajian lisan. Di samping itu, Allen memberikan tambahan bahwa ada kaitan antara jenis media pembelajaran dan tujuan yang hendak di capai dalam pembelajaran itu sendiri.

4. Gerlach dan Ely

Terdapat delapan jenis media pembelajaran menurut Gerlach & Ely ini. Mereka mengelompokkan media tersebut berdasarkan ciri-ciri fisiknya, antara lain; 1) benda riil semisal orang, kejadian dan benda tertentu, 2) presentasi verbal semisal media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, OHP, catatan di papan tulis, dan majalah dinding, 3) presentasi grafis semisal chart, grafik, peta, diagram, lukisan ataupun gambar, 4) gambar diam semisal potret, 5) gambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerak semisal film dan video, 6) rekaman suara, 7) pembelajaran terprogram, dan 8) simulasi semisal peniruan situasi.

RANGKUMAN

- Jika dilihat dari persepsi indera, media dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, antara lain; media audio, media visual, dan media audio-visual.
- Media audio merupakan media yang dapat menyajikan suara saja. Contohnya radio, *cassette recorder*, atau piringan hitam.
- Media visual merupakan media yang dapat menyajikan tampilan visual dan dapat diindera oleh indera penglihatan.
- Media audio-visual merupakan media dengan kemampuan menyajikan unsur suara dan gambar sekaligus.
- Jika media diklasifikasikan berdasarkan penggunaannya, maka media dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu dari sasaran penggunanya dan cara penggunaannya.
- Sasaran penggunanya, media masih dibedakan menjadi tiga, antara lain; media pembelajaran individu, media pembelajaran kelompok—kelompok kecil atau besar, dan media pembelajaran massal.
- Cara penggunaannya, media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media pembelajaran tradisional atau sederhana dan media pembelajaran modern atau kompleks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Mandiri

Lakukan kegiatan berikut!

1. Berdasarkan hasil diskusimu sebelumnya dan bahan bacaan di atas, carilah referensi lain berupa 5 artikel atau jurnal penelitian yang mendukung hasil diskusimu! Kamu bisa mendapatkannya secara online!
2. Analisis dan bandingkan hasil diskusimu dengan artikel atau jurnal yang kamu dapatkan!
3. Tulislah kesimpulanmu dalam selembar kertas, dan bandingkan dengan hasil teman kelompokmu!

Selamat belajar!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Sebagai tugas kelompok, lakukan kegiatan berikut!

1. Bersama kelompokmu, buatlah peta konsep tentang kategorisasi media pembelajaran dalam selembaran kertas karton!
2. Buat peta konsepmu semenarik mungkin, berilah warna yang terang agar mudah difahami.
3. Tempelkan hasil karya kelompokmu di dinding kelas!
4. Mintalah saran dan masukan dari dosen / teman-temanmu tentang peta konsep buatan kelompokmu sebagai feedback atas kinerjamu!

Selamat mencoba!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
MEDIA YANG DIRENCANAKAN (*BY DESIGN*) DAN TERSEDIA (*BY UTILIZATION*)

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

1. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan anda, manakah yang lebih sering digunakan oleh guru sekolah dasar, benda asli atau bukan asli sebagai media pembelajaran? Mengapa?
2. Hambatan-hambatan apa yang dihadapi guru dalam penggunaan benda asli sebagai media pembelajaran? Kemudian upaya apa yang memungkinkan untuk dilakukan demi mengatasi hambatan-hambatan tersebut?
3. Apa saja hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan benda bukan asli sebagai media pembelajaran? Upaya apa yang memungkinkan untuk dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut?

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
2. Diskusikan dengan kelompokmu tentang hambatan-hambatan yang dihadapi guru dalam pemanfaatan benda asli dan bukan benda asli sebagai media pembelajaran.
3. Temukan akar masalahnya dan analisislah dengan pendekatan SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities dan Threats).
4. Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

Selamat berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

A. Benda Asli dan Bukan Asli; Pengertian dan Perbedaannya

Media visual dapat dibedakan menjadi dua jenis, (1) media visual dua dimensi dan (2) media visual tiga dimensi. Media visual tiga dimensi inilah yang apabila digunakan sebagai media pembelajaran akan meliputi dua kategori pokok, yaitu media benda asli dan media benda bukan asli.

Yang dimaksud dengan media benda asli adalah segala media tiga dimensi yang berupa benda sebenarnya; dapat berupa benda hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan, atau benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Akan tetapi sebaliknya, media benda bukan asli merupakan segala media tiga dimensi namun benda tersebut bukanlah benda sebenarnya atau tidak seutuhnya.

Menurut Suleiman (1988), benda asli adalah benda dalam keadaan yang sebenarnya dan seutuhnya; sebilah keris misalnya, ia adalah benda asli, akan tetapi keris tanpa hulu bukanlah benda asli lagi, melainkan bagian dari keris saja. Begitu juga dengan palu tanpa tangkai, maka ia tidak dapat dikatakan benda asli, melainkan hanya bagian dari palu saja. Ular yang diawetkan dalam botol berisi cairan formalin tidak termasuk benda asli, ia disebut dengan *specimen* atau barang contoh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.1 Binatang Komodo; Contoh Benda Asli
Sumber: https://indonesia.travel

Tentu saja dari keterangan tersebut maka perbedaan dua kategori media tadi sudah dapat diketahui. Media asli adalah media yang riil sebenarnya, apa adanya, utuh dan tidak mendapat perlakuan manusia; dan untuk media yang bukan asli adalah media yang tidak sebenarnya, tidak utuh, dan sudah dimodifikasi atau mendapatkan sentuhan modifikasi dari manusia.

Gambar 3.2 Herbarium; Contoh Benda Bukan Asli
Sumber: https://floridamuseum.ufl.edu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perbedaan dua kategori media ini juga dapat dilihat dari pengalaman pembelajaran. Benda asli di dalam pembelajaran memberikan sumbangsih yang cukup signifikan, apalagi dalam hal pengalaman konkret yang disajikan oleh benda asli tersebut. Sedangkan benda yang bukan asli di dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang sifatnya tidak langsung dan kurang kongkret. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa media yang berupa benda asli lebih efektif dibandingkan dengan media yang bukan asli, meski ini tidak untuk semua materi pembelajaran, hanya pada mata pembelajaran tertentu.

Di samping itu, perbedaan dua kategori media tadi dapat dari cara penggunaannya. Terdapat dua cara untuk belajar menggunakan media benda asli, yaitu dengan membawa peserta didik ke luar kelas atau membawa media beda asli itu ke dalam kelas. Widyakarya/widyawisata adalah contoh dimana peserta didik dibawa ke luar kelas, melakukan kegiatan wisata sambil belajar (widya). Kemudian, untuk membawa media benda asli tadi ke dalam kelas dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda asli dan dipelajari di ruang kelas khusus, yang biasa disebut dengan ruang laboratorium.

Media benda bukan asli juga demikian, dalam penggunaannya ia dapat menempuh dua cara sebagaimana penggunaan media benda asli tadi. Namun khusus media benda bukan asli ini sepertinya lebih sering digunakan dalam kelas tertentu atau laboratorium, sebab ia sudah ada dan sengaja disimpan di dalam laboratorium.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Contoh Benda Asli dan Bukan Asli sebagai MediaPembelajaran

Pembahasan sebelumnya adalah tentang pengertian dan perbedaan dua media, yaitu media benda asli dan media bukan benda asli sebagai media pembelajaran. Untuk menguatkan pembahasan tersebut, maka kali ini akan dipaparkan tentang contoh dari masing-masing media, berikut uraiannya;

1. Benda asli sebagai media pembelajaran
   a. Berbagai jenis tanaman di halaman sekolah atau lingkungan sekitar sekolah

Gambar 3.3 Apotek Hidup di Halaman Sekolah; Contoh Benda Asli

Sumber: https://konsultasikolesterol.com

   b. Jenis-jenis binatang yang dapat dijumpai di halaman sekolah atau lingkungan sekitar sekolah
   c. Buah-buahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Sayur-sayuran
e. Berbagai jenis bunga
f. Museum yang memiliki koleksi benda bersejarah asli

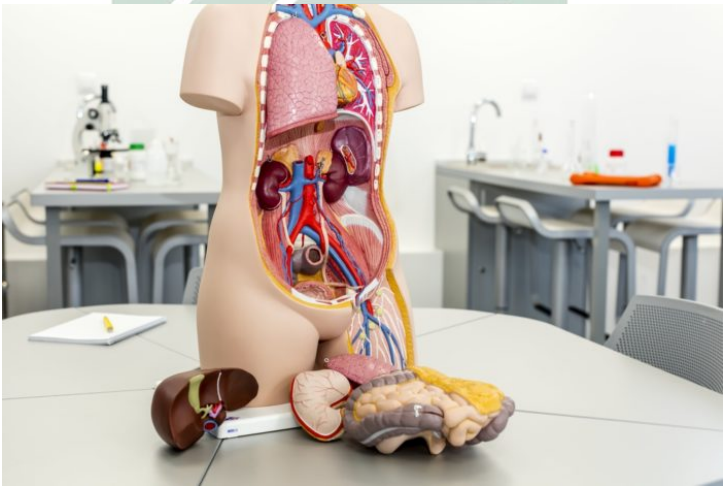
Gambar 3.4 Museum
Sumber: https://www.pexels.com

g. Jenis-jenis bebatuan yang dapat ditemukan di daerah gunung berapi, sungai, danau atau pantai
h. Jenis kerang di sungai, danau atau pantai
i. Pasar tradisional/modern
j. Tempat ibadah, semisal pura, masjid, wihara, atau gereja
k. Senjata tradisional dari berbagai daerah
l. Busana tradisional
m. Tempat-tempat yang dapat dijadikan media pembelajaran, contohnya stasiun radio, televisi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau terminal, stasiun kereta api, juga kantor pos, begitu juga bank, pengadilan, kantor polisi, koperasi, dan lain sebagainya.

2. Benda Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran
   a. Model tubuh atau kerangka manusia dan binatang
   b. Model organ tubuh manusia dan binatang, seperti jantung, hati, paru-paru, mata, telinga dan lain sebagainya



Gambar 3.5 Model Organ Manusia
Sumber: https://hellosehat.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Globe

Gambar 3.6 Globe
Sumber: https://www.pexels.com

d. Peta timbul
e. Boneka
f. Patung
g. Topeng

Gambar 3.7 Topeng
Sumber: https://www.catataniseng.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Bak pasir
i. Mock-up
j. Diorama
k. Ritatoon
l. Rotatoon
m. Tanaman tiruan dari plastik
n. Binatang tiruan dari karet atau palstik.

Akan tetapi, dari contoh-contoh benda bukan asli di atas, ada beberapa contoh yang masih perlu mendapatkan penjabaran lebih detail. Contoh-contoh tersebut antara lain adalah sebagai berikut;

a. Mock-up

Mock-up merupakan benda tiruan tiga dimensi yang mampu menyajikan fungsi gerak. Bagian-bagian yang dianggap tidak penting dari mock-up ini biasa dihilangkan, sedangkan yang dianggap penting atau perlu diperagakan gerakannya akan diperlihatkan atau ditonjolkan secara intens.

Dengan demikian, mock-up merupakan media yang berada di tengah-tengah, di antara media benda asli dan benda tidak asli. Dikatakan benda tidak asli sepertinya kurang tepat, sebab ia ternyata mampu menyajikan fungsi sebenarnya dari benda tertentu. Begitu juga apabila dikatakan sebagai benda asli masih kurang tepat adanya, sebab ada bagian-bagian tertentu dari benda asli yang tidak dapat diperagakan, bahkan dihilangkan.

Contoh dari mock-up ini dapat berupa *traffic light* dalam ukuran kecil dan lampunya dapat menyala

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

layaknya *traffic light* sebenarnya. Untuk memperkuat itu, maka dibuatkan kemudian model lapangan demi menggambar perempatan jalan dan mock-up *traffic light* tadi dipasang pada posisinya. Tidak ketinggalan juga mobil-mobilan juga ditempatkan di sana, yang melalui itu peserta didik dapat belajar peraturan lalu lintas melalui mock-up *traffic light* tersebut.

Mock-up cockpit pesawat terbang juga dapat menjadi contoh, di mana mock-up ini menampilkan segala panel yang sama persis dengan cockpit pesawat terbang yang sebenarnya. Landasan pacu atau landasan landing pesawat juga dihadirkan, suasana lalu lintas udara tidak luput dari gambaran dimana ia biasanya berada dalam video atau layar monitor di depan pilot. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar bagaimana melakukan *take-off* ataupun *landing* dengan benar serta aman.

b. Diorama

Maksud dari diorama ini adalah skene tiga dimensi yang dapat memeragakan suatu keadaan dalam ruang lingkup kecil (Suleiman, 1988). Di dalam skene itulah terdapat benda-benda tiga dimensi berukuran kecil juga. Benda kecil tadi dapat berupa orang-orangan, pohon, rumah, dan lain sebagainya sampai akhirnya tampak seperti suasana dunia yang sebenarnya dalam ukuran mini.

Diaroma juga dapat didefinisikan sebagai medium kotak dengan kemampuan melukiskan suatu pemandangan berlatarbelakang dengan perspektif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sebenarnya (Setyosari & Sihkabuden, 2005). Diorama ini dapat dikatakan sebagai gabungan antara model dan gambar perspektif tampilan utuh. Diorama menyajikan kepada peserta didik suatu kesan visual yang lebih hidup, dan untuk menguatkan tampilan diorama ini dapat ditaruh lampu dengan warna tertentu guna memberikan kesan dramatis.

Gambar 3.8 Diorama Pasar Tradisional Jawa

Sumber: https://wego.co.id

Namun definisi dari Suleiman (1988) yang menyatakan bahwa ukuran diorama itu lebih kecil dari benda sebenarnya, dewasa ini sepertinya sudah kurang tepat. Sebab, saat ini sudah ditemukan diorama dengan ukuran sama bahkan lebih besar dari benda sebenarnya. Contohnya, diorama pada lantai dasar Monas Jakarta; dimana diorama ini menggambarkan sejarah perkembangan bangsa Indonesia dari zaman purba sampai modern, sampai peristiwa-peristiwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penting tahun 1960-an. Contoh lainnya yaitu apa yang terdapat di Museum Satria Mandala Jakarta yang menggambarkan sejarah perkembangan Tentara Nasional Indonesia (TNI).

Contoh-contoh tersebut kesemuanya adalah diorama yang dipasang permanen, yang dengan demikian pengunjung dapat berkeliling menontonnya. Sedangkan diorama yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan diorama yang tidak permanen, dalam artian bisa dipindah-pindah serta dapat disimpan kembali setelah selesai digunakan. Oleh sebab itu, diorama yang digunakan sebagai media pembelajaran harus dibuat dari bahan yang ringan serta ukuran yang tidak terlalu besar namun dapat dilihat jelas apabila disajikan di kelas.

c. Ritatoon

Ritatoon merupakan media berupa serangkaian gambar seri berbingkai dan diletakkan pada tempat khusus berupa papan berlajur. Dengan demikian, sebenarnya ritatoon ini hanyalah gambar dua dimensi, namun karena perangkat dimana gambar tadi diletakkan adalah perangkat tiga dimensi, maka ritatoon merupakan media yang tergolong dalam media tiga dimensi.

Sesuai dengan keterangan sebelumnya bahwa tempat dari gambar seri ini berupa papan dengan lajur-lajur berlobang atau lebih seperti parit untuk menempatkan bingkai gambar tersebut secara vertikal dan berjajar. Kemudian, ritatoon tersusun atas seri-seri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar, dan di balik setiap gambar dapat ditemukan sketsa gambar yang serupa dengan gambar yang sedang ditampilkan beserta keterangan singkat terkait gambar itu. Dihadirkannya satu set gambar seri ini dimaksudkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tertentu; contohnya adalah ritatoon yang disajikan untuk menjelaskan makanan empat sehat lima sempurna, maka ritatoon tersebut terdiri dari lima gambar yang meliputi makanan pokok, lauk pauk, sayur-sayuran, buah-buahan, dan susu. Atau ritatoon tentang mencangkok tanaman, maka ia terdiri dari beberapa seri terkait langkah-langkah mencangkok tanaman.

d. Rotatoon

Secara prinsip, rotatoon memiliki kesamaan dengan ritatoon, yaitu menggunakan gambar berseri. Namun, jika pada ritatoon gambar berseri yang disajikan adalah gambar dengan bingkai terpisah, sedangkan pada rotatoon gambar berseri itu saling berhubungan.

Rotatoon biasanya menggunakan kotak persegi panjang dimana kotak tersebut dilubangi bagian depan dan belakangnya. Dengan demikian, dapat terlihatlah gambar-gambar yang sebelumnya telah digulung pada gulungan yang diletakkan pada bagian tepi kotak. Tentu saja, rotatoon ini menggunakan alat pemutar, agar gambar seri tadi dapat ditampilkan secara berurutan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ukuran besar lobang yang dibuat mengacu pada perbandingan seperti layar televisi. Jadi, lobang bagian depan itu dibuat menyerupai layar televisi, tujuannya agar rotatoon ini menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, jika melihat bagaimana rotatoon bekerja, maka ia sebenarnya mirip dengan film strip; dengan kata lain, rotatoon adalah film strip tanpa proyeksi.

Tentu saja, media benda asli dan media benda bukan asli dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut penjelasannya;

1. Media benda asli
    a. Kelebihan penggunaan media benda asli
        1) Media benda asli mampu memberikan kesempatan maksimal bagi peserta didik untuk pengalaman nyata, tugas yang berupa simulasi, serta mengurangi transfer belajar.
        2) Menyajikan keseluruhan atau sebagian rangsangan yang relevan dari lingkungan kerja.
        3) Menggiring peserta didik untuk mendapatkan kesempatan mengalami dan melatih keterampilan manipulatif melalui indera peraba.
        4) Jika aspek keterampilan fisik diperlukan, maka media benda asli ini dapat mempermudah pengukurannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kekurangan penggunaan media benda asli
   1) Terkadang dapat menimbulkan bahaya bagi peserta didik.
   2) Biayanya mahal, sebab peralatannya tidaklah sedikit, ditambah lagi kemungkinan rusaknya media benda asli ketika digunakan.
   3) Media benda asli tidak selalu mampu memberikan gambaran keseluruhan dari objek yang sebenarnya. Seperti misalnya pembesaran, pemotongan, serta bagian-bagian gambar. Oleh karenanya, pembelajaran juga memerlukan dukungan dari media lain.
   4) Media benda asli terkadang memerlukan tenaga ahli guna menangani latihan kerjanya. Dengan demikian hal ini dapat mengurangi produktivitas.

2. Media benda bukan asli
   a. Kelebihan penggunaan media benda bukan asli
      1) Media bukan asli biasanya dapat digunakan secara berulang serta mudah untuk menyimpannya.
      2) Untuk kondisi tertentu, media bukan asli dapat memberikan penjelasan yang akurat, sebab dapat menunjukkan proses secara detail serta mampu memberikan sajian bagian demi bagian objek.
      3) Penggunaan media bukan asli tidak membutuhkan tenaga ahli, guru yang sudah terlatih sudah cukup untuk mengoperasikan media benda bukan asli ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kekurangan penggunaan media benda bukan asli
   1) Media benda bukan asli kurang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melaksanakan tugas secara nyata, atau kurang mampu menyajikan pengalaman riil.
   2) Mempunyai kemungkinan untuk menyajikan pemahaman keliru, sebab benda bukan asli ini terkadang memiliki warna yang tidak persis dengan benda asli, begitu juga dengan teksturnya yang terkadang tidak mirip dengan aslinya, ukurannya yang tidak pas, dan lain sebagainya.

C. Alasan Penggunaan Benda Asli dan Bukan Asli sebagai MediaPembelajaran

Menurut Anderson (1987), benda asli (media benda asli) atau benda yang mirip sekali dengan benda nyata (media benda bukan asli) dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang berkaitan dengan keterampilan psikomotornya. Jika kegiatan pembelajaran membutuhkan manipulasi maka bentuk pembelajaran menggunakan media ini dapat merangsang semua indera peserta didik, terutama indera peraba.

Dalam penggunaan media benda asli atau benda bukan asli maka ada pertimbangan-pertimbangan yang terlebih dahulu perlu diperhatikan, seperti halnya keselamatan peserta didik, kemungkinan kerusakan jika itu mahal, kemudian tingkat kebisingan lingkungan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecukupan ruangan ketika diaplikasikan dalam pembelajaran, serta biaya dalam pengadaan media benda asli.

Tentu saja, penggunaan media benda asli dan benda bukan asli untuk kemudian dijadikan media pembelajaran haruslah dilandasi oleh alasan yang kuat. Hal demikian menjadi penting sebab masing-masing media ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut akan disajikan beberapa alasan penggunaan media benda asli dan media benda bukan asli sebagai media pembelajaran;

1. Alasan penggunaan media benda asli
    a. Media benda asli dapat memberikan pengalaman langsung serta kesan mendalam yang tidak mudah untuk dilupakan oleh peserta didik.
    b. Penggunaan media benda asli mudah dipahami oleh peserta didik. Artinya, peserta didik tidak memerlukan penjelasan panjang dari guru, dan juga media ini dapat mengurangi salah persepsi terhadap objek.
    c. Media benda asli dapat diobservasi secara seksama oleh peserta didik, sebab peserta didik dapat merasakan teksturnya secara langsung, termasuk juga kekenyalannya, warnanya yang alami dan lain sebagainya.
    d. Hadirnya media benda asli ini akhirnya membuat guru tidak terlalu sibuk untuk mendesain media, sebab media ini adalah media yang asli adanya. Media benda asli ini termasuk kategori *media by utilization*, dimana guru tinggal memanfaatkannya secara langsung dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Media benda asli jika itu adalah tempat atau habitat asli, maka hal demikian dapat memberikan pemahaman dan pengalaman berharga bagi peserta didik.
f. Media benda asli ini sangat cocok untuk tingkat perkembangan anak sekolah dasar, dimana mereka lebih memahami konsep nyata dibandingkan dengan konsep abstrak.

2. Alasan penggunaan media benda bukan asli
   a. Benda bukan asli sebenarnya adalah pengganti dari benda asli apabila benda asli tadi tidak ada atau sulit untuk dicari dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
   b. Media benda bukan asli dalam pembelajaran memberikan dampak hemat waktu, tenaga dan biaya.
   c. Apabila media benda bukan asli ini didesain dengan baik (*media by design*), maka akan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami hal-hal sulit daripada bila diajarkan melalui media benda asli.

Di samping alasan-alasan tersebut, penggunaan media benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran masih memerlukan pertimbangan-pertimbangan yang jelas. Pertimbangan-pertimbangan itu menyangkut jenis konten/materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RANGKUMAN

- Media visual tiga dimensi secara umum meliputi dua kategori, yaitu media benda asli dan media benda bukan asli.
- Media benda asli adalah media tiga dimensi yang sebenarnya. Bisa berupa benda hidup seperti manusia, hewan, atau tumbuhan, atau juga benda mati dan benda tidak hidup (anorganik).
- Media benda bukan asli adalah media tiga dimensi tiruan atau buatan sebagai replika dari benda asli.
- Untuk menggunakan media benda asli ataupun benda bukan asli sebagai media pembelajaran haruslah dilandasi terlebih dahulu oleh alasan-alasan dan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Mandiri

Lakukan kegiatan berikut!

1. Berdasarkan hasil diskusi kelompokmu dan bahan bacaan yang telah kamu fahami, buatlah kesimpulanmu tentang pemanfaatan benda asli / bukan benda asli sebagai media pembelajaran!
2. Tulislah kesimpulanmu dalam buku catatan / note yang kamu punya!
3. Carikan minimal 10 artikel / jurnal penelitian di internet untuk mendukung kesimpulan yang telah kamu buat secara mandiri!

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Berdasarkan kegiatan investigasimu sebelumnya, lakukan kegiatan berikut ini!

1. Buatlah sebuah laporan singkat hasil investigasimu yang didukung dengan jurnal penelitian!
2. Buatlah laporan investigasimu dengan format:
   a. **Judul Laporan**
   b. **Informasi Umum**
      Berisikan data hasil diskusi kelompok yang telah dibuat sebelumnya dan dianalisis dengan pendekatan analisis SWOT.
   c. **Fakta**
      Berisikan data hasil studi literatur dari artikel dan jurnal penelitian.
   d. **Kesimpunan**
      Berisikan kesimpulan dan saran.
   e. **Daftar Pustaka**
3. Buatlah laporan investigasimu maksimal 3 lembar dengan kertas A4, font Times New Roman 12, dan spasi 1,5.
4. Cetak laporan investigasimu dan kumpulkan!

Selamat berkarya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
MEDIA PAPAN
SEBAGAI MEDIA DUA DIMENSI

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

1. Observasilah sebuah sekolah dasar yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal anda!
2. Data dan catat berbagai jenis media papan yang dimiliki oleh sekolah!
3. Berdasarkan hasil catatan anda, jenis media papan apa yang paling banyak dan paling sering digunakan di sekolah dasar tersebut? Mengapa?
4. Jenis media papan mana yang tidak dimiliki dan jarang atau tidak pernah digunakan oleh guru-guru di sekolah dasar tersebut? Mengapa?
5. Masalah-masalah apa yang terjadi di lapangan berkenaan dengan media papan? Apa solusi yang harus diambil untuk mengatasi masalah-masalah tersebut?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
2. Diskusikan hasil observasi yang kamu dapatkan di dalam kelompokmu!
3. Temukan masalah-masalah yang muncul dan solusi yang mungkin dilakukan atas permasalahan tersebut!
4. Tuliskan kesimpulanmu dan presentasikan di depan kelas!

Selamat berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

Ragam Media Papan

Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang hanya dapat dilihat dari satu sisi/pada satu bidang datar saja. Media pembelajaran dua dimensi diantaranya adalah media papan, media grafis, dan media cetak yang ditampilkan secara dua dimensi.

Pada pembahasan ini, media dua dimensi yang di uraikan adalah media papan. Media papan adalah media pembelajaran yang berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang diinginkan. Media papan yang bisa digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah, papan tulis, papan flanel, papan tempel, dan papan magnet.

A. Papan Tulis

Papan tulis adalah media pembelajaran sederhana yang sudah lama digunakan di berbagai tempat, seperti di lingkungan pendidikan, rumah sakit, kantor, lembaga dan juga keluarga. Tidak diketahui secara pasti kapan media papan mulai digunakan, tetapi yang pasti sudah berabad-abad lalu masyarakat menggunakan media papan untuk berbagai keperluan.

Media papan dibuat dengan bahan bilah kayu yang di cat hitam. Pada zaman dahulu, di berbagai daerah (mungkin saat ini, juga masih digunakan di daerah terpencil), media papan hitam *(black board)* dibuat dengan bilah kayu yang disatukan, lalu diberi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

getah pohon pisang dan ditaburi arang. Media papan tulis berwarna hitam ini, memerlukan kapur tulis untuk menuliskan pesan pembelajaran.

Gambar 4.1 Papan Tulis Hitam *(black board)*
Sumber: https://javanesestation.com

Selain media papan berwarna hitam, ada juga media papan berwarna putih (*white board*) yang dibuat dari triplek. Media papan putih memerlukan spidol sebagai alat tulisnya, yang sering kita kenal dengan spidol *boardmarker*. Kini, media papan tulis tidak hanya berwarna hitam atau putih saja, tetapi banyak variasi warna lain yang digunakan untuk menambah keefektifan pembelajaran dan mengurangi kelelahan mata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2 Papan Tulis Putih (*white board*)
Sumber: https://classicplasticscorp.com

1. Fungsi papan tulis

   Papan tulis secara umum berfungsi sebagai berikut;

   a. Dalam pembelajaran klasikal, kelompok maupun individual, papan tulis digunakan sebagai tempat menuliskan pokok-pokok pikiran dari penjelasan guru.
   b. Tempat menuliskan hal-hal yang dapat mendukung penjelasan guru, seperti bagan, grafik, gambar ilustrasi, peta konsep dan lain-lain yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.
   c. Tempat menulis rangkuman materi pembelajaran, tugas-tugas siswa, soal latihan dan soal ulangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memotivasi semangat belajar siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas di papan tulis.
e. Tempat meletakkan media grafis, seperti bagan, poster, foto dan lainnya yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.

2. Kelebihan penggunaan papan tulis

Penggunaan papan tulis secara benar dapat memberikan banyak keuntungan. Berikut ini adalah kelebihan penggunaan papan tulis.

a. Bisa diaplikasikan di semua jenis dan jenjang pendidikan.
b. Guru lebih mudah mengawasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
c. Penggunaan papan tulis lebih ekonomis dibandingkan media papan yang lain, karena dapat digunakan berulang kali, mudah ditulisi dan dihapus kembali.
d. Guru juga bisa memanfaatkan papan tulis untuk mempersiapkan pembelajaran dengan cara menuliskan materi pelajaran di papan tulis, lalu menutupinya dengan kain hitam/membaliknya.
e. Penggunaan papan tulis sangat sederhana, sehingga semua orang dapat memanfaatkan dengan mudah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kelemahan penggunaan papan tulis

   Papan tulis sebagai media pembelajaran, selain memiliki keuntungan juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah:

   a. Saat guru menulis materi pembelajaran yang banyak, akan menghabiskan waktu yang lama dan aktifitas pembelajar/siswa sulit diawasi.
   b. Residu penggunaan kapur pada papan tulis yang berbentuk debu dapat mengotori lingkungan dan mengganggu kesehatan guru dan siswa.
   c. Tulisan guru yang kurang bagus akan berdampak yang kurang menguntungkan pada proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa.

4. Teknik penggunaan papan tulis yang baik

   Ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaan papan tulis, diantaranya adalah:

   a. Sebelum menggunakan media papan tulis, sarana pendukung seperti kapur tulis, penghapus, dan kotak kapur tulis harus dicek keberadaannya.
   b. Kondisi papan tulis harus sudah bersih sebelum digunakan.
   c. Menyesuaikan ujung kapur tulis dalam keadaan tumpul atau runcing, sesuai dengan kebutuhan.
   d. Jika diperlukan dalam menarik perhatian siswa, dapat digunakan kapur aneka warna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada hal-hal yang dianggap penting atau perlu penekanan.

e. Model tulisan di papan tulis sebaiknya mudah dibaca, rapi, urut dan teratur, sehingga memudahkan pemahaman siswa.
f. Penekanan pada istilah-istilah penting juga dapat dilakukan dengan cara memberi garis bawah.
g. Sebaiknya tulisan yang sedang ditulis, sedapat mungkin langsung dibaca oleh siswa.

5. Syarat-syarat papan tulis

Media papan tulis yang baik minimal memenuhi beberapa syarat, dapat ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya; (1) warna, (2) ukuran dan bentuk serta (3) pemasangan dan letak.

Berdasarkan aspek warna, terdapat tiga syarat yang perlu diperhatikan, yaitu; 1) warna papan tulis harus kontras dengan warna tulisan atau gambar, 2) sebaiknya papan tulis berwarna buram, tidak mengkilat/licin, dan 3) warna papan tulis sebaiknya serasi dengan warna dinding kelas.

Berdasarkan aspek bentuk dan ukurannya, media papan tulis yang baik memenuhi tiga hal, yaitu:

a. Papan tulis yang dilekatkan pada dinding kelas lebih menghemat ruang kelas daripada papan tulis yang menggunakan sandaran.
b. Selain papan tulis dengan sandaran dan papan tulis yang dilekatkan pada dinding

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas, ada juga papan tulis lipat dan papan tulis geser.

c. Pada umumnya, ukuran papan tulis adalah 3 m x 1,2 m untuk papan tulis kelas. Tetapi, dewasa ini ada papan tulis dengan ukuran kecil seperti 30 cm x 60 cm, atau 60 cm x 90 cm yang bisa dibawa ke mana-mana (portabel).

Gambar 4.3 Papan Tulis Bersandaran
Sumber: https://indonesian.alibaba.com

Sedangkan berdasarkan aspek letak dan pemasangannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan keefektifan penggunaan papan tulis. Pemasangan dan letak papan tulis berkaitan dengan penempatan papan tulis di dalam kelas, sehingga lebih mudah ditulisi oleh guru dan mudah dilihat oleh semua siswa. Hal-hal yang perlu diperhatian berkenaan dengan pemasangan dan letak adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pemasangan papan tulis di dalam kelas, sedapat mungkin dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
b. Pencahayaan dalam kelas pelu diperhatikan agar tidak menimbulkan efek silau atau efek gelap pada papan tulis. Jika cahaya terlalu terang dan memberikan efek silau pada papan tulis, maka perlu dipasang tirai di jendela kelas. Jika cahaya kurang, maka perlu ditambahkan pencahayaan dari lampu listrik.
c. Tinggi papan tulis dari lantai kelas harus diperhatikan, mengingat papan tulis yang dipasang harus menyesuaikan tinggi siswa, sehingga mudah dijangkau oleh siswa dan mudah dilihat. Sebagai alternatif, kelas dapat di desain bagian depan lebih tinggi dari pada lantai lainya, dan papan tulis dipasang secara berundak.
d. Jika menggunakan papan tulis bersandaran, maka jarak antara papan tulis dengan deret bangku siswa minimal 2,5 meter dari deret bangku siswa paling depan.
e. Jika di dalam ruang kelas dipasang dua papan tulis, maka salah satu papan tulis sebaiknya tidak dipasang secara permanen.

6. Alat teknis papan tulis

Penggunaan papan tulis sebagai media pembelajaran membutuhkan beberapa alat tambahan yang bersifat teknis. Alat-alat seperti cetakan papan tulis, stensil papan tulis, mistar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

panjang, jangka kayu, busur derajat, proyektor *opaque* dan lainnya akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Cetakan papan tulis atau mal sangat membantu bagi guru yang memiliki kemampuan menggambar rendah. Dengan cetakan papan tulis, guru dapat dengan cepat menggambar pola yang diinginkan. Biasanya, cetakan papan tulis ini dibuat dari bahan kayu, keramik, karton tebal, logam, plastik dan lain-lain.

Stensil papan tulis adalah pola gambar pada kertas karton/kertas manila yang dibuat lubang-lubang sebagai tempat masuknya bubuk kapur tulis. Penggunaan stensil papan tulis dengan cara menempelkan stensil pada papan tulis, lalu membubuhkan debu papan tulis dari penghapus di lubang-lubang stensil, lalu mengangkatnya dan terbentuk pola gambar yang diinginkan. Sebagai penyempurna, titik-titik bekas debu kapur tulis diratakan.

Penggunaan stensil papan tulis dan cetakan papan tulis memiliki beberapa keuntungan, di antaranya; 1) menghemat waktu secara efisien yang dibutuhkan guru dalam menggambar, 2) dapat digunakan berkali-kali dan 3) mudah dibuat dengan biaya murah.

Selain itu, alat teknis yang membantu guru untuk memperbesar gambar di papan tulis adalah proyektor *opaque*. Dengan bantuan alat ini, gambar yang dibuat guru di papan tulis akan diproyek-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sikan sehingga gambar menjadi lebih besar dan dapat dilihat oleh seluruh siswa.

B. Papan Tempel

Papan tempel merupakan papan yang digunakan untuk menempelkan pesan-pesan tertentu. Awalnya, tujuan papan tempel adalah untuk menempelkan pengumuman, agenda kegiatan, peraturan, tata tertib sekolah, dan lain lain. Tapi, dewasa ini papan tempel telah menjadi media pembelajaran yang sangat penting. Beberapa media papan yang menggunakan prinsip kerja papan tempel adalah papan pengumuman, papan demonstrasi, papan visual, papan pameran, papan majalah dinding dan papan magnet.

1. Fungsi papan tempel

   Berikut ini beberapa fungsi papan tempel secara umum;

   a. Papan tempel sebagaimana fungsi awalnya dapat digunakan sebagai tempat menempelkan pengumuman/pemberitahuan.
   b. Tempat menampilkan hasil karya siswa.
   c. Tempat mendemonstrasikan materi tertentu, baik bagi guru maupun siswa.
   d. Tempat menempelkan berbagai poster, foto dan gambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.4 Papan Tempel

2. Keuntungan penggunaan papan tempel

   Keuntungan penggunaan papan tempel sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut;

   a. Mendorong kreativitas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara berkelompok.
   b. Membangkitkan rasa keindahan yang memungkinkan peluang penyusunan pesan beraneka ragam, harmonis, dan menyenangkan.
   c. Menjadi media untuk memberikan informasi, menyarankan perubahan perilaku dan mencairkan suasana kelas.
   d. Papan tempel dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru.
   e. Menarik perhatian sebagian besar siswa karena penempatan papan tempel yang strategis dan mudah dilihat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kekurangan penggunaan papan tempel

   Selain memiliki keuntungan, papan tempel juga mempunyai beberapa kelemahan, di antarnya;

   a. Apabila papan tempel tidak ditutup dengan plastik, kaca, mika atau pengaman lainya, kemungkinan akan terjadi gangguan dari siswa yang kurang bertanggung jawab.
   b. Pesan yang sudah lama dipasang dan tidak segera diganti akan membosankan siswa yang melihatnya.
   c. Tidak dapat dipastikan apakah siswa sudah membaca pesan yang dipasang di papan tempel atau belum.
   d. Penggunaan papan tempel membutuhkan kreativitas guru dan siswa.

4. Cara penggunaan papan tempel secara optimal

   Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan papan tempel dapat memberikan manfaat yang optimal, di antaranya;

   a. Sebaiknya bahan yang dipilih bersifat *up to date* (hangat) dan menunjang pelajaran yang dipelajari oleh siswa.
   b. Pergunakan aneka warna yang beragam untuk menarik perhatian siswa.
   c. Pergunakan huruf-huruf yang jelas dan sederhana, sehingga mudah dibaca oleh siswa.
   d. Tulis judul pesan dengan singkat dan menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Variasikan penempatan gambar dan tulisan agar menarik dan tidak membosankan.
f. Mengganti pesan yang ditempel secara periodik supaya tidak membosankan.
g. Guru sebaiknya membuat perencanaan bersama siswa, sehingga hasilnya menjadi lebih baik.
h. Warna papan tempel hendaknya disesuaikan dengan warna dinding ruang. Sebaiknya warna dasar/alas papan tempel dibuat lebih muda, dan warna bingkainya lebih tua.
i. Ukuran minimal papan tempel adalah 1 m x 0.8 m, tetapi ukuran yang semakin luas akan memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk berkreasi.
j. Letak pemasangan hendaknya cukup luas bagi siswa, cukup pencahayaan, dan dipasang lebih tinggi dari garis mata.

C. Papan Flanel

Papan flanel sering dikatakan sebagai *flanel board* dan *visual board*. Papan flanel dibuat dengan cara melapisi papan dengan kain flanel atau kain yang berbulu. Papan flanel berfungsi sebagai tempat menempelkan item papan flanel berupa potongan gambar atau simbol-simbol.

Di belakang item flanel dilekatkan kertas ampelas atau karet busa, yang dapat melekatkan item flanel pada kain flanel/kain berbulu. Selain itu, dapat juga menggunakan *velcro hooks*, semacam cakar-cakar kecil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbentuk mata kail yang terbuat dari plastik yang dapat digunakan untuk mengaitkan item flanel dengan kain berbulu.

1. Fungsi Papan Flanel

   Berikut ini diuraikan beberapa kegunaan papan flanel sebagai media pembelajaran;

   a. Papan flanel dapat digunakan untuk menerangkan urutan langkah-langkah tertentu, perbandingan, persamaan, atau perbandingan secara sistematis, sambil menambahkan item papan flanel satu persatu.
   b. Papan flanel dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena siswa dapat leluasa menempelkan item sesuai dengan posisi yang diinginkan.
   c. Kemudahan untuk menempelkan dan melepaskan item-item papan flanel, memudahkan siswa dan guru untuk memanipulasi penempatan item-item sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Keuntungan pemanfaatan papan flanel

   Ada beberapa keuntungan dalam pemanfaatan papan flanel sebagai media pembelajaran, di antaranya;

   a. Item-item papan flanel dapat dengan mudah ditempatkan sesuai dengan kedudukan yang diinginkan pada papan flanel.
   b. Item-item dapat disiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan dapat dipergunakan berulang kali sesuai kebutuhan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Papan flanel dan item-itemnya dapat dibuat sendiri oleh guru dan siswa.
d. Pemanfaatan papan flanel dapat menghemat waktu dan tenaga guru. Dalam hal ini, guru fokus menjelaskan hal-hal yang diperlukan saja.

3. Kelemahan pemanfaatan papan flanel

Kelemahan pemanfaatan papan flanel sebagai media pembelajaran sebagai berikut;

a. Item-item papan flanel mudah hilang. Kehilangan salah satu item akan mengurangi keefektifan penggunaan papan flanel.
b. Kelemahan penggunaan papan flanel pada umumnya bukan terletak pada peralatan fisiknya, tetapi karena kurangnya persiapan dan kurang terampilnya guru dalam membuat item dan memanfaatkan papan flanel.

4. Cara penggunaan papan flanel secara optimal

Sebelum menggunakan papan flanel, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar pemanfaatan papan flanel mencapai tingkat keefektifan yang optimal.

a. Ukuran item papan flanel hendaknya cukup besar, sehingga seluruh siswa dapat melihatnya dengan jelas.
b. Papan flanel sebaiknya diletakkan setinggi garis mata.
c. Sebagai upaya memudahkan pemahaman siswa, maka pilihlah item papan flanel yang penting saja dan letakkan secara sistematis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Hindari penempatan item yang terlalu banyak pada satu papan flanel, karena dapat membingungkan siswa.
e. Sebelum digunakan, item-item yang akan digunakan perlu dicek kelengkapan dan daya rekatnya.
f. Sebaiknya disiapkan item-item dengan urutan yang teratur sesuai dengan urutan penyajian.
g. Warna papan flanel dan item papan flanel diusahakan kontras. Sebaiknya warna dasar papan flanel lebih muda daripada warna item yang digunakan.
h. Pada saat menempelkan item, dapat dilakukan dengan cara menekan sedikit dan menggesernya ke bawah, sehingga item dapat melekat kuat pada papan flanel.

D. Papan Magnet

Papan magnet biasa disebut dengan *magnetic board*, sebuah papan yang dibuat dari logam yang dilapisi email putih, sehingga dapat ditempeli magnet. Karena berwarna putih, maka papan magnet juga disebut dengan *white board*.

Permukaan papan magnet yang halus memungkinkan untuk ditulisi dengan spidol khusus (*board marker*), sehingga papan ini juga dapat berfungsi sebagai papan tulis. Tulisan pada papan tulis ini juga dengan mudah dihapus menggunakan penghapus seperti pada papan tulis biasa. Selain itu, papan magnet dapat digunakan sebagai layar untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memproyeksikan media overead proyektor, film, slide, dan lain-lain.

Gambar 4.5 Papan Magnet(*magnetic board*)
Sumber: https://flickr.com

1. Kelebihan penggunaan papan magnet

   Kelebihan penggunaan papan magnet sebagai berikut;

   a. Daya tempel item-item pada papan magnet lebih kuat daripada item-item pada papan flanel.
   b. Item-item papan magnet tidak mudah diterbangkan angin, sehingga cocok juga dipakai di lapangan terbuka, misalnya pada pelajaran olahraga.
   c. Item-item pada papan magnet lebih mudah dipindah-pindahkan, cukup menggeser atau meluncurkannya, tanpa perlu mengangkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Papan magnet juga dapat digunakan sebagai papan tulis dan layar.

2. Kelemahan papan magnet
   a. Untuk menempelkan item-item pada papan magnet dibutuhkan magnet. Magnet merupakan bahan yang harganya cukup mahal dan lebih susah diperoleh bila dibandingkan dengan kertas ampelas.
   b. Pengadaan papan magnet membutuhkan biaya yang lebih mahal dibandingkan dengan media papan yang lain.

RANGKUMAN

- Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, media papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.
- Media papan disebut juga media bentuk papan karena perangkatnya berbentuk bilah papan dan digunakan untuk meletakkan pesan yang dikehendaki.
- Terdapat beberapa jenis media yang tergolong media papan. Media-media tersebut adalah papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Mandiri

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Berdasarkan hasil diskusi kelompokmu dan presentasi teman-temanmu sebelumnya, buatlah rangkuman dengan bahasamu sendiri tentang relevansi media papan dalam pembelajaran era digitalisasi industry 4.0!
2. Catatlah rangkumanmu secara singkat, dan berikan alasan yang rasional dengan didukung oleh referensi jurnal mutakhir!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Bagilah kelas menjadi 2 kelompok besar! Tentukan juru bicara masing-masing kelompok 3 orang, dan 1 notulen serta 1 moderator / pemandu debat.
2. Kelompok 1 adalah kelompok yang pro pada penggunaan media papan dalam pembelajaran era digitalisasi informasi 4.0.
3. Kelompok 2 adalah kelompok yang kontra / tidak setuju dengan penggunaan media papan dalam pembelajaran era digitalisasi informasi 4.0.
4. Lakukan debat ilmiah dengan tertib yang dipandu oleh moderator debat!
5. Berikan argument-argumenmu dengan dukungan referensi yang valid!
6. Catatlah hasil debat dan buatlah kesimpulanmu!
7. Mintalah pencerahan, *feedback* dan pendapat dari dosen tentang kegiatan yang sudah kamu lakukan!

Selamat berdebat dengan sopan!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GRAFIS

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

1. Diskusikan dengan anggota kelompok anda tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan media grafis.
2. Rumuskan masalah-masalah tersebut dalam bentuk kalimat tanya.
3. Pilih salah satu rumusan masalah, lalu diskusikan solusi-solusi yang dapat diambil untuk memecahkan masalah tersebut.
4. Cari sumber-sumber yang relevan untuk mendukung upaya pemecahan masalah tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Berdasarkan rumusan masalah yang telah kamu temukan bersama kelompokmu, berilah tanda pada rumusan masalah yang kamu anggap perlu segera diselesaikan dalam jangka waktu secepat mungkin!

Bersama kelompokmu, diskusikan solusi terbaik atas rumusan masalah yang telah kamu pilih!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

A. Media Grafis

Media grafis atau *graphic materials* adalah media visual yang menggunakan titik, garis, gambar, tulisan dan simbol visual lainya dengan tujuan untuk menggambarkan, mengikhtisarkan, dan merangkum data, ide, atau kejadian. Berdasarkan pengertian tersebut, jelas bahwa media grafis merupakan jenis media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan alat indra penglihatan. Macam-macam media grafis diantaranya sketsa, bagan, grafik, poster, kartun dan lain sebagainya.

Dalam media grafis terdapat unsur-unsur pembentuk media grafis yang disebut dengan unsur visual. Unsur visual adalah unsur yang tampak pada karya desain dalam media grafis. Unsur visual tersebut diantaranya adalah:

1. *Titik*, adalah perpotongan/pertemuan dua buah garis, pangkal atau ujung sebuah garis yang menjadi tanda pada tempat yang tidak memiliki panjang dan lebar.
2. *Garis*, rangkaian titik-titik yang berasal dari jejak alat yang berujung runcing. Garis memiliki ukuran panjang tanpa lebar, memiliki arah dan kedudukan serta mempunyai watak sesuai dengan keadaan sekitarnya.
3. *Bidang*, sebuah bentuk pada bidang datar yang dibatasi oleh garis terluarnya sebagai keliling. Bidang memiliki ukuran panjang dan lebar, tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki ketebalan, dan berperan penting dalam setiap karya desain. Bentuk bidang dasar adalah bujur sangkar, lingkaran dan segitiga.

4. *Bentuk*, adalah hasil dari pertalian antara titik, garis, dan bidang yang terlihat, walaupun kecil.
5. *Ruang*, kesan kedalaman/ruangan dari isi suatu bentuk yang bagian terluarnya dibatasi oleh bidang-bidang. Ruang dapat kosong atau terisi, datar atau menjorok kedalam/keluar.
6. *Warna*, unsur desain yang dapat menimbulkan respon emosional bagi orang yang melihat, karena adanya cahaya yang menyinari sebuah benda. Warna memiliki jenis, intensitas, keselarasan, nilai dan pengaruh kejiwaan. Warna dasar ada tiga, yaitu merah, kuning dan biru, tetapi apabila dikombinasikan akan tercipta variasi warna lain.
7. *Tekstur*, adalah permukaan yang tampak pada suatu benda. Tekstur benda bisa jadi polos, kasar, atau licin. Tekstur dapat diketahui dengan cara pengamatan dan perabaan. Tekstur dibedakan menjadi dua jenis, tekstur nyata dan tekstur buatan. Tekstur yang dapat diraba nilai teksturnya disebut tekstur nyata, sedangkan yang tidak dapat diraba nilai teksturnya karena hasil sebuah gambar disebut tekstur buatan.

Berdasarkan unsur-unsur diatas, maka media grafis yang baik selalu memperhatikan titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna dan tekstur, yang saling menyatu dan melengkapi satu sama lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Ragam Media Grafis

Dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa media grafis yang sering digunakan, seperti peta, atlas, sketsa, bagan, gambar, poster, grafik, karikatur, kartun, komik, dan media cetak.

1. Peta

   Peta adalah grafis penyajian visual dari permukaan bumi atau sebagian dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual lain, yang dapat menggambarkan lokasi sebuah tempat, jarak, luas, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan skala tertentu. Peta seringkali digunakan dalam pembelajaran geografi (ilmu bumi), dan ilmu pengetahuan sosial secara umum.

   Peta dibuat dengan tujuan: 1) mendeskripsikan kondisi alam (geografis) suatu daerah, 2) memberikan pengertian regional, 3) menggambarkan keterangan tentang wilayah, arah, jarak, bentuk dan luasnya serta hubungannya, dan 4) menumbuhkan minat pada masalah kependudukan dan pengaruh geometrik daerah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 5.1 Peta Negara Kesatuan Republik Indonesia
Sumber: https://tokopedia.com

Peta memiliki jenis yang beraneka ragam, tetapi untuk memudahkan pemahaman, peta dikelompokkan jenisnya berdasarkan sudut pandang isi yang ditampilkan dan bentuknya. Berdasarkan isinya, jenis peta dikelompokkan menjadi: 1) peta keadaan alam/geografis, 2) peta kenegaraan/politik, 3) peta ethnologi, 4) peta ekonomi dan 5) peta sejarah.

Sedangkan berdasarkan bentuknya, peta dibedakan jenisnya menjadi peta dua dimensi dan peta tiga dimensi. Contoh peta dua dimensi adalah peta besar papan tulis, peta dinding, peta buta, kumpulan peta pada atlas. Contoh peta tiga dimensi adalah globe dan peta timbul.

2. Atlas

Atlas adalah kumpulan dari aneka jenis peta dan bahan geografis lainya dalam sebuah buku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

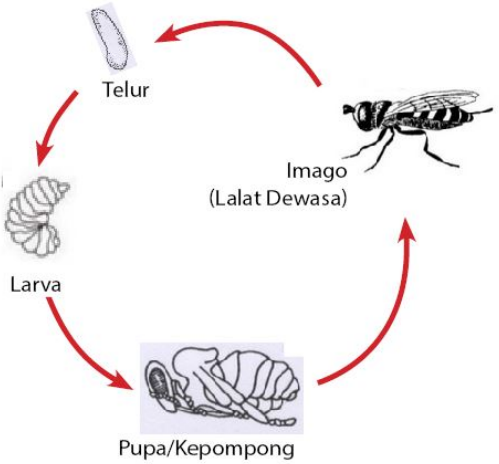
yang membentuk kamus geografis lengkap. Atlas menyediakan informasi yang akurat dan aktual tentang keadaan geografis, sehingga peserta didik dapat belajar secara mendalam.

Gambar 5.2 Atlas Indonesia
Sumber: https://auction.catawiki.com

3. Sketsa

Sketsa adalah draf kasar/gambar sederhana yang melukiskan bagian objek tanpa detail. Sketsa dengan mudah dapat dibuat pada selembar kertas atau digambar di papan tulis menggunakan kapur tulis. Sketsa dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme, dan memperjelas penyampaian materi yang paling ekonomis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

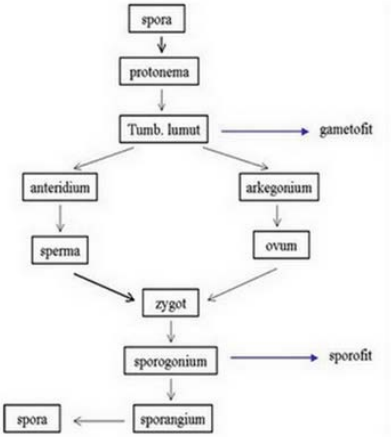


Gambar 5.3 Sketsa Metamorfosis Lebah
Sumber: https://idschool.net

4. Bagan

Bagan adalah penyajian grafis yang menggunakan titik-titik, gambar-gambar, garis-garis atau simbol visual lainya dengan menambahkan sedikit keterangan untuk memudahkan pemahaman siswa. Di dalam bagan, disajikan ide-ide, konsep-konsep visual secara sederhana. Bagan juga dapat digunakan untuk meringkas butir-butir penting dari presentasi. Biasanya ditambahkan juga karya grafis lain seperti gambar, diagram, kartun dan berbagai lambang verbal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 5.4 Bagan Metagenesis Tumbuhan Lumut
Sumber: https://biosains.co

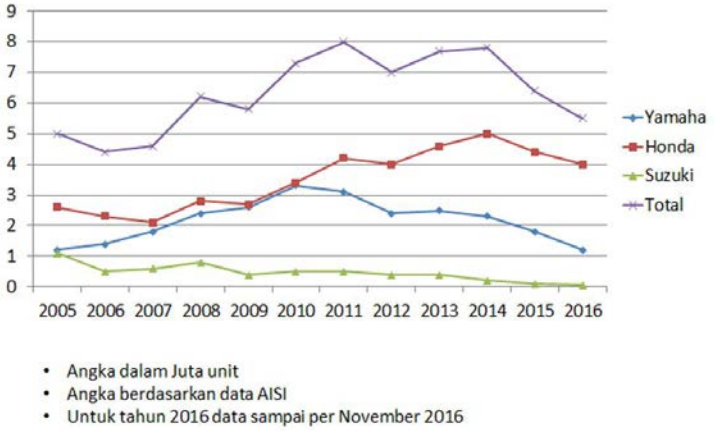
Bagan dalam pembelajaran digunakan untuk memperlihatkan adanya perkembangan, hubungan, perbandingan antara fakta inti dan buah pikiran. Penggunaan bagan bertujuan untuk menerangkan ide secara simbolis, merangkum keterangan menjadi sistematis, menyajikan hubungan antara data, mendeskripsikan pertumbuhan struktur dengan garis, gambar dan lambang.

Berdasarkan bentuk penyajiannya, bagan dibedakan menjadi bagan pesan bertahap dan bagan pesan sekaligus. Contoh bagan pesan bertahap adalah bagan tertutup (*hidden chart*) dan bagan terbalik (*flipe chart*). Contoh bagan sekaligus adalah bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*timeline chart*) dan bagan pohon (*tree chart*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Grafik

Grafik adalah penyajian data statistik secara visual untuk menjelaskan perkembangan keadaan dengan menggunakan titik, garis, dan simbol visual lain serta diberi keterangan yang sesuai. Penggunaan grafik dalam pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan data statistik, melihat hubungan dan perbandingan, perkembangan, pertumbuhan secara kuantitatif. Nama lain dari grafik adalah diagram. Diagram disajikan dengan jelas, ringkas, cepat, logis dan menarik.



Gambar 5.5 Grafik Penjualan Sepeda Motor Periode 2005-2016
Sumber: https://mariodevan.com

Grafik berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi diagram batang, diagram balok, diagram lingkaran, diagram gambar dan diagram garis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Gambar

Gambar adalah media grafis yang dihasilkan dari lukisan tangan, cetakan dan karya seni fotografi. Gambar dapat disajikan dalam bentuk khayalan dan nyata sesuai dengan objek yang pernah dilihat oleh pembuatnya. Dalam pembelajaran, penggunaan gambar bertujuan untuk; 1) menerjemahkan simbol verbal, 2) memperbaiki kesankesan salah dan mengkonkritkan ilustrasi lisan, 3) menambah ilustrasi dalam buku, dan 4) menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan motivasi belajar.

Gambar 5.6 Gambar Ir. Soekarno
Sumber: https://id.wikipedia.org

7. Poster

Poster adalah perpaduan antara tulisan dan gambar untuk menyampaikan informasi, saran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peringatan, seruan, dan ide-ide lain. Poster dibuat dengan penekanan pada satu ide pokok, sehingga dengan melihat sepintas sudah dapat dipahami. Karakteristik poster diantaranya; 1) gambar sederhana, berbentuk siluet atau natural, 2) hanya menyajikan satu ide untuk mencapai satu tujuan, 3) cenderung tidak banyak warna dan 4) tulisan jitu, ringkas dan jelas.

Sebagai media edukatif, poster berfungsi untuk mengembangkan ide, peringatan, alat membangkitkan motivasi dan rasa estetik, dan alat pendidikan preventif. Poster ditampilkan di lokasi yang strategis dan mudah dilihat orang, tetapi saat ini banyak juga ditemukan di surat kabar, majalah bah kan ditayangkan di media televisi.

Gambar 5.7 Poster Pendidikan
Sumber: https://mirroradvertising.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Kartun dan karikatur

Kartun atau karikatur adalah gambaran tentang seseorang, sebuah pikiran, atau keadaan yang dituangkan dalam bentuk lukisan lucu dan menggelikan. Saat ini, kartun dan karikatur dapat dibedakan dari segi visualisasinya. Karakteristik gambar kartun adalah berbentuk seri dan berwarna serta bersifat rekreatif, sehingga selalu dipadukan dengan teks dalam adegannya.

Sedangkan gambar karikatur memiliki karakteristik berbentuk tunggal, cenderung hitam putih, bersifat mengkritik/menyindir, sehingga tidak menggunakan unsur teks dalam bentuk kalimat. Selain itu, gambar karikatur cenderung *stereotype*, misalnya gambar kangguru berkaitan dengan Australia, kincir angin berkaitan dengan Belanda dan lain-lain.

Gambar 5.8 Kartun
Sumber: https://ejournal.uniramalang.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pembelajaran, penggunaan kartun dan karikatur bertujuan untuk menarik perhatian siswa, menyarankan perubahan sikap atau tingkah laku tertantu, menjadi ilustrasi pokok masalah dan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Gambar 5.9 Karikatur
Sumber: https://dictio.id

9. Komik

Komik adalah cerita dengan menggunakan seri gambar yang lucu. Tetapi, saat ini telah mengalami pergeseran pengertian yang menyebut semua cerita bergambar sebagai komik. Berikut ini karakteristik komik, diantaranya;

a. Personal yaitu saat membaca komik, pembaca terlibat secara emosional dengan tokoh utama dalam ceritanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Humor yaitu adegan-adegan para tokoh cenderung lucu, sehingga pembaca terhibur.
c. Bahasa percakapan/bahasa perasaan yaitu bahasa yang digunakan adalah bahasa perasaan, sehingga mengena bagi pembaca.
d. Perilaku sederhana yaitu pola perilaku tokoh cenderung mudah ditebak dan disederhanakan.
e. Bersifat heroik yaitu isinya menggiring pembaca untuk memuja tokoh utama sebagai pahlawan.

Gambar 5.10 Komik
Sumber: https://salmanandsofia.com

Komik yang bersifat edukatif yang didesain untuk pembelajaran masih sangat sedikit, sementara komik komersial yang diterbitkan sangat banyak beredar di masyarakat. Komik yang diterbitkan oleh dinas kesehatan, dinas pertanian dan berbagai organisasi non profit cenderung bersifat informatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. Media cetak

Pada tahun 1456, Johan Gutenberg menemukan mesin cetak pertama kali yang berdampak pada perkembangan dunia percetakan. Dengan mesin cetak, beraneka ragam media cetak dapat dihasilkan dengan cepat dalam kuantitas yang banyak. Media cetak beraneka ragam, diantaranya buku pelajaran, surat kabar, majalah, buku suplemen, modul dan ensiklopedia.

a. Buku pelajaran

Buku pelajaran adalah sebuah sajian cetak yang disusun secara sistematis dan logis, yang berisi cabang ilmu pengetahuan tertentu. Dalam pembelajaran, buku pelajaran berfungsi untuk; 1) alat/bahan belajar personal, 2) pedoman mengajar bagi guru, 3) pendorong peserta didik dalam menyesuaikan teknik belajarnya, 4) peningkatan keterampilan guru dalam mengorganisasi bahan belajar mengajar.

Gambar 5.11 Buku Pelajaran
Sumber: https://katim.prokal.co

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Surat kabar dan majalah

Media komunikasi massa dalam bentuk cetakan adalah surat kabar dan majalah. Setiap hari surat kabar selalu terbit, sementara majalah terbit secara periodik dalam waktu dwi mingguan, bulanan, dan lain sebagainya.

Gambar 5.12 Majalah Pendidikan
Sumber: https://issuu.com

Surat kabar dan majalah dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan isi dan jangkauannya, yaitu surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah khusus. Surat khabar dan majalah yang memiliki sasaran masyarakat luas/publik disebut kategori umum, seperti koran harian. Sebaliknya yang hanya beredar dalam sasaran tertentu, seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah/kampus disebut surat kabar dan majalah khusus.

Gambar 5. 13 Surat Kabar
Sumber: https://republika.co.id

c. Buku suplemen

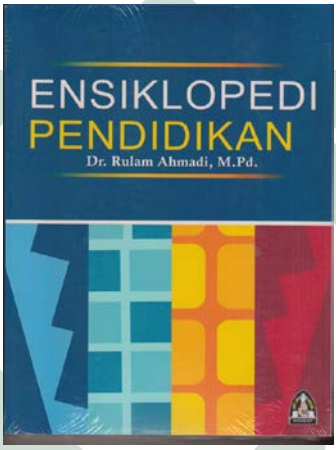
Buku suplemen adalah buku yang berfungsi sebagai tambahan/suplemen atau pengayaan bagi siswa untuk memantapkan dan menambah wawasannya tentang hal yang menjadi pusat perhatiannya dan sedang dipelajari. Banyak macam buku suplemen yang bisa dipelajari siswa, di dalam sekolah dan luar sekolah, seperti brosur, buku indeks, buku direktori, buku fiksi, buku petunjuk khusus dan lain-lain.

d. Ensiklopedi

Ensiklopedia adalah buku cetak yang memuat berbagai istilah ilmu pengetahuan secara lengkap dan terbaru dalam satu bidang khusus. Misalnya Ensiklopedi Fauna Endemik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berisi tentang informasi fauna endemik. Ensiklopedi Psikologi tentang ilmu pengetahuan psikologi, dan lain-lain. Banyak kesulitan yang dihadapai pelajar dalam proses belajarnya dapat dijawab dalam ensiklopedia, sehingga ensiklopedi menjadi penting bagi guru dan murid.



Gambar 5. 14 Ensiklopedi Pendidikan
Sumber: https://infodiknas.com

e. Modul

Penggunaan modul dalam pembelajaran merupakan penyempurnaan dari sistem pembelajaran berprogram. Peserta didik bisa belajar mandiri secara individual dengan menggunakan modul. Selain itu, peserta didik dapat berkembang maksimal sesuai dengan kompetensi dan kesempatannya, menyesuaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cara belajarnya dengan keunikan diri sendiri, dan menjamin cara belajar aktif dan efektif.

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Sebaik apapun media pembelajaran, selalu memiliki kekurangan dan kelebihan. Berikut ini gambaran umum kelebihan dan kekurangan penggunaan media grafis dalam pembelajaran.

1. Kelebihan media grafis
   a. Karena beraneka ragam bentuk dan jenis media grafis, maka dapat digunakan dalam berbagai tujuan.
   b. Mudah disimpan dan tidak memerlukan tempat khusus.
   c. Memudahkan guru dalam menjelaskan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
   d. Dapat dipakai berulang kali (*reusable*)
   e. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengembangkan keaktifan pembelajaran.
2. Kekurangan media grafis
   a. Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam pembuatannya.
   b. Membutuhkan biaya yang cukup tinggi pada pembuatan sebagian media grafis.
   c. Mudah rusak dan tidak tahan lama jika tidak dirawat dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RANGKUMAN

- Media grafis (*graphic materials*) ialah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.
- Unsur-unsur visual media grafis adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.
- Beberapa jenis media grafis yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain peta, atlas, sketsa, bagan, grafik, gambar, poster, kartun dan karikatur, komik, dan media cetak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Mandiri

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Untuk menambah pemahamanmu, buatlah 5 pertanyaan yang berkaitan dengan media grafis, lalu jawablah dengan bahasamu sendiri tanpa melihat buku!
2. Tuliskan jawabanmu dalam selembar kertas!

Selamat mencoba!

Produk Investigasi

Lakukan kegiatan berikut!

1. Berdasarkan hasil diskusi kelompokmu dan pemahamanmu tentang media grafis, buatlah famlet / brosure tentang pentingnya pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran!
2. Dengan kreatifitasmu, buat famlet / brosure-mu semenarik mungkin!
3. Cetak dan sebarkan di berbagai lembaga pendidikan di sekitar tempat tinggalmu!

Selamat Berkarya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB VI
RAGAM MEDIA AUDIO VISUAL

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

1. Carilah sebuah sekolah yang ada di sekitar tempat tinggalmu!
2. Lakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah tentang pemanfaatan media audio visual dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut!
3. Lakukan listing / checklist media audio visual yang dimiliki dan dimanfaatkan sekolah tersebut!
4. Carilah informasi tentang kendala yang dihadapi sekolah dalam pemanfaatan media audio visual dan bagaimana cara mengatasinya!

Selamat bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut!

1. Berdasarkan temuan data lapangan yang kamu peroleh sebelumnya, diskusikan dengan anggota kelompokmu tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan media audio dan visual.
2. Rumuskan masalah-masalah tersebut dalam bentuk kalimat tanya.
3. Pilih salah satu rumusan masalah yang kamu anggap paling penting, lalu diskusikan solusi-solusi yang dapat diambil untuk memecahkan masalah tersebut.
4. Cari sumber-sumber yang relevan untuk mendukung upaya pemecahan masalah tersebut.
5. Catat hasil diskusimu dalam selembaran kertas, bila perlu bacakan di depan kelas!

Selamat Berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

Berdasarkan judul bab, ditemukan tiga kategori media, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Pengelompokan media tersebut didasarkan atas jenis pesan yang disajikan.

A. Media Audio

Media audio adalah media yang bersifat auditif, yang mengandalkan suara saja, sehingga hanya diperlukan indera pendengaran untuk menikmatinya. Contoh media audio adalah radio, piringan hitam, audio *cassette* dan tape recorder.

1. Radio

   Radio adalah alat komunikasi massa yang memanfaatkan gelombang elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan berupa suara melalui udara. Penggunaan radio sebagai media edukatif bagi masyarakat yang buta huruf cukup efektif, karena selain jangkauan yang luas, masyarakat dapat mendengarkan radio dan mengerti informasi yang disampaikan dengan bahasa lisan dalam radio.

   Sebagai media auditif, radio memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan radio antara lain; 1) informasi yang disampaikan bersifat langsung (direktif) dan aktual, 2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) informasi yang disampaikan autentik dan realistik, 4) pesan yang disampaikan mampu mengembangkan imajinasi dan memengaruhi emosi, dan 5) murah dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

portabel, sehingga mudah dipindahkan/dibawa kemana-mana.

Kekurangan radio diantaranya; 1) sulit memberikan tanggapan secara langsung, karena sifat komunikasinya satu arah, 2) keterbatasan pemancar radio, mengakibatkan beberapa radio memiliki jangkauan terbatas, 3) pesan yang sudah disampaikan tidak dapat diperdengarkan ulang, 4) kesan pengalaman pendengar kurang lengkap, karena terbatas pada pendengaran saja, 5) memerlukan fokus dan pemusatan perhatian dan 6) terikat pada jadwal siaran.

2. *Audio cassete tape recorder*

Thomas Edison pertama kali mengenalkan alat perekam suara yang disebut *phonograph*. Selanjutnya, berkembang menjadi piringan hitam, dan seiring berkembangnya teknologi bidang magnetik, optik dan elektronik mendorong munculnya teknologi perekam suara yang canggih yaitu *magnetic tape recorder*. Pada *magnetic tape recorder*, suara direkam melalui pita magnetik yang disebut dengan *cassette* (kaset), sehingga dapat disebut *Audio Cassette Tape Recorder* (ATR).

Penggunaan media kaset dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media kaset adalah; 1) memiliki fungsi efektif (merekam, menghapus dan menampilkan suara), 2) praktis dan cepta, 3) bisa diputar berulang kali, 4) dapat dihentikan sewaktu-waktu, 5) mudah diproduksi dan 6) mudah digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kekurangan dari media kaset adalah; 1) komunikasi bersifat satu arah, 2) tidak memiliki jangkauan luas, 3) pita kaset memiliki keterbatasan kekuatan, dan 4) hanya melibatkan pendengaran/ bersifat auditif.

B. Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan saja, artinya hanya dapat dinikmati dengan cara dilihat. Media visual ada yang menampilkan gambar diam, seperti overhead projector, film strip, foto, gambar, slide, lukisan dan cetakan. Ada juga yang menayangkan gambar yang bergerak, seperti film kartun dan film bisu.

1. Overhead projector dan transparansi

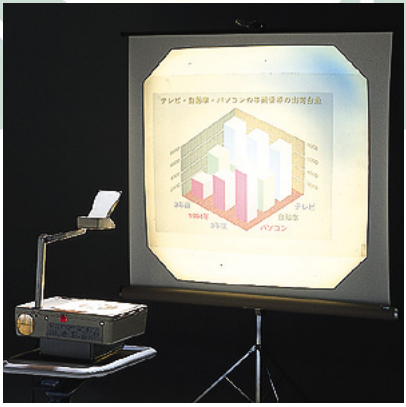
   Overhead Projector (OHP) adalah alat yang digunakan untuk memproyeksikan transparansi (bahan tembus cahaya) pada layar. Cara penggunaan alat ini adalah dengan meletakkan benda transparansi di depannya, lalu diproyeksikan ke dalam layar yang besar, sehingga dapat dilihat oleh orang dalam skala besar. Alat ini bisa digunakan sebagai pengganti papan tulis, tetapi saat ini sudah ditinggalkan.

   OHP memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah; 1) bisa ditempatkan di depan kelas, sehingga mudah dijangkau guru, 2) guru dan siswa dapat bertatap muka secara langsung, sehingga mudah mengawasi kegiatan siswa, 3) OHP tidak memerlukan ruangan gelap, 4) dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengatur dan menyesuaikan ukuran gambar yang diproyeksikan, 5) bahan transparansi dapat disiapkan sebelumnya dan dapat digunakan berulang kali, 6) saat alat digunakan, guru dapat menulis secara langsung di lembar transparansi, sehingga bisa menggantikan papan tulis, 7) dapat digunakan dalam skala kecil maupun besar, dan 8) bisa menampilkan bayangan bagi benda yang tak tembus pandang.

OHP juga memiliki kelemahan, diantaranya; 1) dibutuhkandaya listrik yang besar dalam pengoperasian OHP, 2) mahal harga OHP dan suku cadangnya, 3) kekuatan lampu OHP hanya terbatas (maksimal 90 jam pakai), dan 4) akan menghalangi peserta didik jika penempatan proyektor tidak tepat.



Gambar 6.1 Overhead Projector
Sumber: https://kompasiana.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Opaque projector

Projector opaque adalah alat yang digunakan untuk memproyeksikan benda yang tidak tembus cahaya, seperti daun-daunan, batu, foto dan lainnya. Alat ini menghasilkan proyeksi gambar pada layar yang lebih besar, sehingga tampak lebih menarik. Cara pemakaian opaque projektor adalah dengan meletakkan buku/gambar pada proyektor, dan alat ini akan memproyeksikan pada layar.

Alat ini memiliki kelebihan diantaranya; 1) proyeksi gambar besar, sehingga bisa dinikmati orang banyak, 2) mampu memproyeksikan benda tak tembus pandang, 3) menghemat tenaga guru dan waktu, karena benda-benda yang akan ditampilkan dapat diproyeksikan secara langsung, dan 4) mudah digunakan untuk segala mata pelajaran.

Selain itu, ada beberapa kelemahan penggunaan opaque projektor dalam pembelajaran, di antaranya; 1) memerlukan ruangan gelap, sehingga membuat guru kesulitan memperhatikan siswa dan siswa kesulitan mencatat hal-hal penting, 2) jika ventilasi kurang baik, ruangan akan menjadi panas dan mengganggu konsentrasi siswa, dan 3) penyajiannya memerlukan bantuan operator, karena jarak layar dan proyektor jauh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 6.2 Opaque Projector
Sumber: https://amazon.co.uk

3. Film bingkai (slides)

Slides adalah bidang bergambar yang transparan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan bidang ini adalah kaca, plastik dan seluloid, tetapi yang paling sering digunakan adalah seluloid, film positif 35 mm dari hasil pemotretan. Slides diproyeksikan dengan sebuah alat yang disebut slides projektor.

Gambar 6.3 Slides Projector, Film Slides dan Bingkai Film Slides
Sumber: https://google.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alat ini memiliki beberapa kelebihan di antaranya; 1) slides dapat digunakan dalam pembelajaran skala kecil maupun besar, individual maupun kelompok, 2) frame yang terpisah memudahkan penyusunan kembali sesuai dengan yang diinginkan, 3) setiap slide dapat ditayangkan satu persatu dengan pengaturan waktu yang diinginkan, 4) jika slide ada yang rusak, dapat dengan mudah diganti slide baru, 5) pengoperasian tidak memerlukan keterampilan khusus, dan mudah dalam membuat slides, dan 6) penyimpanan slide mudah dan tidak perlu banyak tempat.

Selain itu, slide juga memiliki beberapa kekurangan di antaranya; 1) model frame slide terpisah-pisah, sehingga mudah hilang saat tercecer, 2) dibutuhkan daya listrik yang tinggi, 3) membutuhkan ruangan gelap dalam penyajiannya, 4) akan membutuhkan biaya besar jika guru tidak mempunyai keterampilan memotret.

4. Film rangkai (film strip)

Film strip hampir sama dengan slides, yaitu gambar pada film positif dengan ukuran 35 mm, hanya saja frame pada film strip terangkai dalam satu urutan tertentu, sedangkan frame pada slide terpisah-pisah. Alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar pada film strip adalah proyektor film strip.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alat ini memiliki beberapa kelebihan yaitu; 1) proyektor film strip mudah penggunaanya, 2) urutan frame sudah diatur dan terangkai menjadi kesatuan, sehingga tidak mudah tercecer atau mengalami kekeliruan dalam urutan penyajian, dan 3) penyajian film strip mudah disesuaikan dengan kecepatan belajar dan mengajar.

Sedangkan kelemahannya adalah; 1) karena bersambung dalam satu kesatuan, jika diperlukan beberapa frame saja dalam pembelajaran, guru akan kesulitan melakukannya, 2) urutan frame sudah paten, tidak bisa dibolak-balik dan diatur ulang, 3) proyektor film strip sulit didapatkan dan 4) film strip mudah rusak.

C. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memadukan unsur suara dan unsur gambar, sehingga dalam menikmatinya menggunakan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus. Media ini dibedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam contohnya slide bersuara, film strip bersuara dan cetak suara. Media audio visual gerak contohnya adalah film suara dan video cassette.

Selain itu, media ini juga dapat dikelompokan menjadi media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Media audio visual murni adalah media yang suara dan gambarnya berasal dari satu sumber seperti video cassette. Sedangkan jika gambar dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suaranya berasal dari sumber yang berbeda, seperti suara berasal dari *tape recorder* dan gambarnya berasal dari film strip disebut media audio visual tidak murni.

1. Film

   Film (*motion picture film*) disebut juga dengan gambar hidup. Gambar film diambil melalui proses *shooting* dengan alat khusus seperti kamera film, dan ditampilkan dengan menggunakan proyektor film. Secara historis, film pertama kali berwarna hitam putih dan tanpa suara (bisu), selanjutnya menjadi hitam putih dengan suara, hingga akhirnya disempurnakan lagi menjadi film warna dengan suara.

   Berdasarkan ukurannya, film dibedakan menjadi film 8 mm, film 16 mm, film 35 mm dan film 70 mm. Masing-masing ukuran film tersebut memerlukan proyektor khusus dalam penayangannya, seperti film 8 mm dan 16 mm untuk penayangan satu kelas, sementara film 35 mm dan 70 mm untuk bioskop.

   Dalam dunia pendidikan, dikenal dua jenis film pendidikan yaitu film komersial dengan tema pendidikan dan film yang sengaja diproduksi untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran, seperti film keluarga berancana, film ilmu pengetahuan dan lain-lain.

   Media film memiliki beberapa kelebihan, di antaranya; 1) dapat menyajikan kejadian yang seharusnya berlangsung lama dalam waktu singkat, seperti metamorfosis kupu-kupu, pertumbu-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

han manusia dalam beberapa menit, 2) film dapat menyajikan kejadian yang penting saja melalui teknik editing, 3) objek yang sebenarnya lambat dapat dipercepat atau sebaliknya, yang sebenarnya cepat dapat diperlambat, 4) dapat menayangkan benda-benda mikroskopis melalui teknik foto-mikrografi, 5) film juga dapat menyajikan kejadian masa lalu (dokumenter), 6) mampu mempengaruhi emosi penonton, 7) dapat menarik perhatian pemirsa dan 8) dapat digunakan untuk pengembangan daya imajinasi anak.

Kelemahan film diantaranya; 1) proses produksinya memerlukan biaya besar dan waktu lama, 2) memerlukan ruangan gelap dalam penayangannya, 3) kejadian yang yang sudah diedit dapat menimbulkan kesan dan kesimpulan yang salah, 4) dapat memberikan pengertian ukuran dan waktu yang tidak baik.

2. *Video cassete recorder*

Video Cassette Recorder (VCR) atau *Video Tape Recorder* (VTR) adalah alat perekam suara dan gambar. Penggunaan istilah VCR ditujukan pada alat perekam video yang berupa kotak kaset, sedangkan VTR ditujukan pada perekam video dalam bentuk pita kaset terbuka. *Video cassette recorder* dapat menggantikan sebagain besar tugas film.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 6.4 Video Cassette Recorder
Sumber: https://www.museumsinisrael.gov.il

Alat ini memiliki beberapa kelebihan di antaranya; 1) gambar yang telah direkam dan disimpan dalam *video cassette recorder* jika sudah tidak digunakan dapat dihapus dan diganti dengan gambar baru, 2) dapat mengajarkan demonstrasi keterampilan walaupun rumit sekali pun, 3) praktis dalam penggunaannyasebab dapat diulang-ulang, dipercepat, diperlambat, dijalankan atau dihentikan sesuai kebutuhan, dan 4) volume dapat diatur dan disisipi dengan suara lain jika dibutuhkan.

Gambar 6.5 Beberapa Kaset Video
Sumber: https://picswe.com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelemahan *video cassette video* adalah; 1) peralatannya cukup mahal, sementara tidak sembarang orang mampu menggunakannya, 2) komunikasinya bersifat satu arah, sehingga membutuhkan alat lain, 3) produksi mahal dan sulit, 4) saat alat ini digunakan, peserta didik cenderung pasif dan sulit dikuasai tanpa pengawasan guru.

3. Televisi

Televisi merupakan penyaluran gambar visual jarak jauh, dimana siaran televisi (TV) diterima oleh masyarakat melalui proses produksi gambar, penyaluran gambar, dan penerimaan gambar oleh pesawat TV. Gambar dapat diterima dengan jelas dan baik dipengaruhi oleh komponen tersebut.

Penggunaan TV sebagai media pembelajaran bukan terletak pada perangkat TV-nya, tetapi pada pembuatan bahan produksi siaran TV tersebut. Terjadinya siaran TV pendidikan dan pengajaran, jika bahan produksi siaran yang dibuat adalah tentang pendidikan. Biasanya dalam membuat bahan produksi siaran pendidikan melibatkan banyak pihak yang saling berkaitan, khususnya dalam bidang pendidikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 6.6 Televisi
Sumber: https://idntimes.com

Selain bahan produksi siaran, pemanfaatan TV sebagai media pendidikan dapat dilakukan dengan program Televisi Siaran Terbatas (TVST) atau *Closed Circuit Television* (CCTV), yaitu sistem penyiaran TV yang oleh lembaga tertentu dan siarannya bersifat terbatas untuk kalangan lembaga.

Media TV memiliki beberapa kelebihan, di antaranya; 1) hampir semua kemampuan *video cassette recorder* (VCR) juga dimiliki oleh TV, 2) memiliki jangkauan yang sangat luas, dan 3) dapat menyiarkan objek/kejadian secara langsung.

Sementara kekurangannya adalah; 1) sifat komunikasi yang satu arah menjadikan siswa pasif, karena kesulitan mengirim dan menerima tanggapan secara langsung, 2) guru tidak dapat mengontrol program TV, karena programnya diluar kontrol guru, 3) jika dimanfaatkan sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media pembelajaran di kelas, akan sulit mengatur jadwal pelajaran dan jadwal siaran TV.

4. Gadget, tablet dan smartphone

Perkembangan teknologi digital yang super canggih, memungkinkan manusia menyederhanakan perangkat media yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang praktis. Salah satu kemudahan dari teknologi mutakhir adalah adanya gadget, tablet dan smartphone. Gadget, tablet dan smartphone adalah alat komunikasi modern yang didalamnya terdapat fitur audio, visual dan audio-visual sekaligus. Fitur-fitur tersebut dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh siapapun dan tujuan apapun, terutama dalam dunia pendidikan.

Keuntungan penggunaan gadget, tablet, dan smartphone dalam pembelajaran adalah; 1) praktis bisa dibawa kemana-mana, 2) jika disambungkan dengan internet akan membuka banyak pengetahuan baik secara audio, visual maupun audio-visual, 3) fitur-fiturnya lengkap, sehingga dapat digunakan untuk menampilkan pesan audio, visual maupun audio visual, 4) ruang penyimpanan (*storage*) di dalamnya dapat digunakan untuk menyimpan berbagai bentuk file, mudah dihapus dan diganti dengan file lain, dan 5) murah dan mudah didapatkan.

Sementara kekurangannya adalah; 1) kurang mengembangkan sikap sosial peserta didik, karena hanya terfokus pada gadgetnya, 2) guru akan kesulitan melakukan pengawasan aktifitas siswa,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

khususnya berkaitan dengan informasi negatif yang tersebar di internet, dan 3) mengakibatkan siswa kurang kreatif, karena semua informasi dapat dengan mudah didapatkan secara instan.

6.7 Gadget
Sumber: https://kompasiana.com

D. Problematika Media Audio Visual dan Solusinya

Penjelasan singkat diatas yang dilengkapi dengan kelebihan dan kekurangan pada masing-masing media visual, audio dan audio visual dapat menjadi bahan refleksi para pendidik, yang selanjutnya menemukan berbagai permasalahan dalam penggunaan media audio dan visual. Perlu diadakan penelusuran lebih lanjut tentang perkembangan media audio dan visual, serta dilakukan penelitian lapangan secara langsung untuk memperoleh masalah kontekstual dan menemukan solusinya.

Pencarian solusi penggunaan media audio dan visual sangat penting, mengingat pemanfaatan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Sehingga sebagai pengajar, praktisi pendidikan, mahasiswa dan *volunteer* dalam dunia pendidikan perlu menemukan permasalahan sendiri dan mencari solusi yang tepat. Berikut ini contoh kasus yang berhubungan dengan media audio dan visual.

Banyak sekolah di Singaraja yang memiliki *audio cassette tape recorder*, aliran listrik juga sudah terpasang di sekolah, tetapi para guru jarang menggunakan media tersebut dalam pembelajaran di sekolah. Media tersebut digunakan hanya untuk memutar kaset senam pagi pada hari tertentu. Padahal sebenarnya, media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, IPS, bahasa Inggris, bahasa daerah, seni musik, seni tari dan sebagainya. Jika ditelusuri di lapangan, diperoleh data penyebab jarangnya media tersebut digunakan oleh guru, diantaranya guru kurang terampil menggunakannya, tidak ada kaset yang relevan dengan mata pelajaran, dan guru tidak dapat memproduksi media kaset.

Dalam mencari solusi, jika penyebabnya karena kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan media, maka solusinya adalah merancang pelatihan kepada guru-guru. Jika permasalahannya adalah tidak tersedianya kaset mata pelajaran, maka bisa memproduksi kaset pembelajaran atau membelinya dengan menyesuaikan mata pelajaran. Setiap penyebab memiliki solusi yang beraneka ragam, sehingga perlu menggali berbagai permasalahan dan menemukan alternatif solusinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh kasus kedua, di sebuah sekolah dasar swasta, memiliki LCD/proyektor, komputer, laptop dan berbagai media audio visual lainya. Tetapi, media tersebut tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran, hanya disimpan di almari sampai rusak karena berjamur, dan lain sebagainya. Saat ditelusuri penyebab tidak dimanfaatkannya media tersebut, ternyata keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran rendah, maka solusinya adalah melakukan pelatihan guru-guru dalam memanfaatkan media tersebut.

RANGKUMAN

- Dalam Media Audio dan Visual ditemukan tiga kelompok media, yakni media audio, media visual, dan media audio-visual. Ketiga jenis media tersebut merupakan kelompok media berdasarkan jenisnya.
- Media audio atau auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran. Contoh media ini adalah radio, *audiocassette tape recorder*, dan piringan hitam.
- Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar dan teks diam dan ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak.
- Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penglihatan. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam dan audio visual gerak.

- Kelebihan dan kekurangan media audio dan visual dapat dijadikan bahan refleksi untuk menemukan berbagai permasalahan media audio dan visual. Permasalahan-permasalahan yang berkenaan dengan media audio dan visual perlu dicarikan jalan pemecahan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini bersama kelompokmu!

1. Setelah memahami bahan bacaan diatas, buatlah sebuah rangkuman singkat tentang media audio visual.
2. Carilah referensi dari jurnal / artikel terbaru di internet untuk mendukung rangkumanmu!
3. Bandingkan dan kolaborasikan informasi yang telah kamu miliki dengan informasi yang kamu dapatkan dari Internet!

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Sebagai hasil investigasi bersama kelompokmu, buatlah bagan yang menarik tentang media audio visual dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran!
2. Tuliskan baganmu dalam kertas karton!
3. Jika memungkinkan, presentasikan baganmu di depan kelas!
4. Mintalah kritik dan saran dari dosen dan teman-temanmu atas hasil kerja kelompokmu!

Selamat Berkarya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB VII
PROSEDUR DAN PRINSIP PEMILIHAN, PENGGUNAAN DAN LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

Orientasi Masalah

PROBLEM STATEMENT

Di lapangan sering dijumpai para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran tidak memperhatikan prosedur pemilihan media. Mengapa demikian? Apa yang terjadi apabila guru tidak memperhatikan prosedur pemilihan media pembelajaran? Apa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini?

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut!

1. Bersama dengan teman sekelompokmu, carilah informasi tentang problematika yang muncul di lapangan tentang pemilihan media pembelajaran!
2. Buatlah rumusan masalah atas problem yang kamu temukan!
3. Diskusikan faktor penyebabnya, dan temukan bagaimana solusi mengatasinya!
4. Catatlah hasil diskusimu dalam selembar kertas!

Selamat Berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

A. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagaimana telah dipaparkan pada Bab II, usaha untuk mengklasifikasikan media cukup beragam ditinjau dari berbagai sudut pandang. Usaha-usaha untuk mendapatkan kesepakatan tentang klasifikasi media belum berhasil. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan apabila muncul berbagai jenis cara dalam prosedur pemilihan media pembelajaran. Namun demikian, berdasarkan bentuknya cara prosedur media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga prosedur (Sadiman, dkk., 2002).

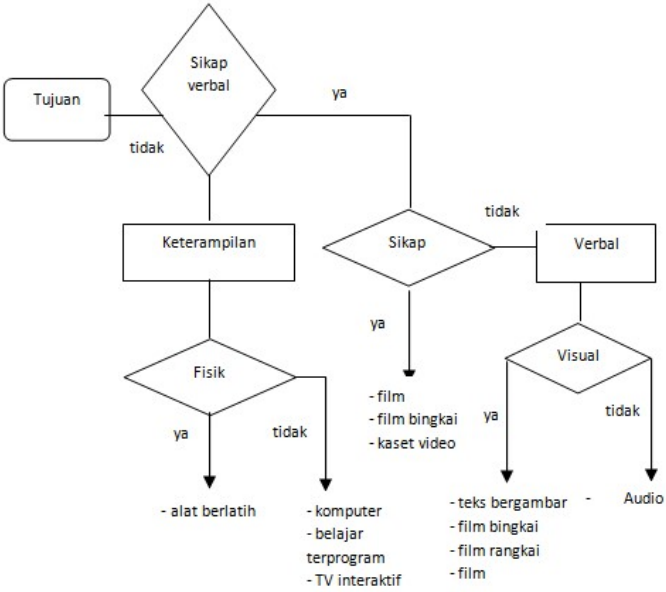
Ketiga prosedur pemilihan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut;

1. Prosedur Model Flowchart yaitu dengan menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan dengan memakai suatu bagan alir.
2. Prosedur Model Matriks yaitu dengan menangguhkan proses pengambilan keputusan pemilihan media sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi dengan memakai suatu kolom dan baris atau tabel.
3. Prosedur Model Checklist yaitu dengan menangguhkan keputusan pemilihan media sampai semua kriterianya dipertimbangkan dengan memakai suatu *checklist*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meskipun belum ada penelitian khusus tentang hal ini, namun tampaknya model *checklist* lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media pembelajaran yang sudah jadi, model matriks lebih serasi untuk digunakan dalam pemilihan media rancangan, dan model flowchart dapat digunakan untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan (Sadiman, dkk., 2002). Agar pemahaman pembaca menjadi lebih jelas terhadap ketiga prosedur pemilihan media tersebut, berikut ini diberikan masing-masing satu contoh.

Contoh Prosedur Model Flowchart



Bagan 7.1 Pemilihan Media Menurut Modus Belajar Mandiri (Gagne & Reiser dalam Sadiman, dkk., 2002:86)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gagne & Reiser (dalam Sadiman, 2002) menggunakan prosedur model flowchart dalam pemilihan suatu media. Prosedur tersebut dikembangkan berdasarkan tujuan pemilihan media menurut modus belajar mandiri.

Contoh Prosedur Model Matriks

Allen (dalam Sadiman, dkk., 2002) melihat bahwa media tertentu mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu terhadap media yang lain untuk tujuan belajar tertentu dan sebaliknya.

Tabel 7.1 Pemilihan Media Menurut Tujuan Belajar

Media Pembelajaran	Tujuan Belajar					
	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keteram-pilan	Sikap
Visual diam	sedang	tinggi	sedang	sedang	rendah	rendah
Film	sedang	tinggi	tinggi	tinggi	sedang	sedang
Televisi	sedang	sedang	tinggi	sedang	sedang	sedang
Objek 3-D	rendah	tinggi	rendah	rendah	rendah	rendah
Rekaman audio	sedang	rendah	rendah	sedang	rendah	sedang
Pelajaran terprogram	sedang	sedang	sedang	tinggi	rendah	sedang
Demonstrasi	rendah	sedang	rendah	tinggi	sedang	sedang
Buku teks cetak	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang
Sajian lisan	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang

(Adaptasi dari Allen, dalam Sadiman, dkk., 2002: 90)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh Prosedur Model Checklist

Prosedur pemilihan media model checklist kadang-kadang disebut dengan Format Evaluasi Media. Berikut ini adalah sebuah contoh format evaluasi media yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2002: 90).

FORMAT EVALUASI MEDIA

1. Judul : ……
2. Sumber : ……
3. Prosedur : ……
4. Tanggal Hak Cipta : ……
5. Format (Buku, film, video, dll)
   ……
6. Uraian Format:
   Suara……Warna……..Hitam/Putih……
7. Bidang Studi :…….
8. Akan digunakan pada (Jurusan/Tingkat)
   ……
9. Tujuan instruksional yang harus diselesaikan
   …….....……
   ……
   ……
10. Siswa yang menjadi sasaran
    ……
11. Jumlah yang dilayani/tahun
    ……
12. Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian anda.
    Buruk……Bagus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kesesuaian dengan tujuan	1	2	3	4	5
Kosa kata	1	2	3	4	5
Penyusunan materi	1	2	3	4	5
Isi materi	1	2	3	4	5
Kemungkinan bertahan lama	1	2	3	4	5
Kecepatan presentasi	1	2	3	4	5
Kesesuaian untuk berbagai jenis siswa	1	2	3	4	5
Kualitas validasi prosedur	1	2	3	4	5
Kualitas pedoman guru	1	2	3	4	5
Kualitas suara	1	2	3	4	5
Kualitas gambar/visual	1	2	3	4	5
Penilaian secara umum	1	2	3	4	5

13. Apakah akan digunakan oleh pengajar/jurusan lain? …...ya;……tidak.
14. Apakah anda akan menggunakannya? …...ya;…..tidak.
15. Apakah diperlukan alat atau sarana lain untuk menggunakannya? …... ya;.….tidak.

16. Saran pembelian: ……..sekarang
    ……nanti
    ……tak usah

Saran dan komentar anda:

……
……

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Format evaluasi di atas dapat diolah dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pemilihan media menurut Kearsley (dalam Setyosari dan Sihkabuden, 2005) adalah sebagai berikut;

1. Identifikasi ciri-ciri media yang diperlukan sesuai dengan kondisi unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
2. Identifikasi karakteristik pebelajar yang memerlukan media pembelajaran khusus.
3. Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Identifikasi pertimbangan-pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah diusahakan atau dilaksanakan.
5. Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang mungkin menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

B. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Sebelum menetapkan pilihan pada media yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran. Prinsip-prinsip ini berupa kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien.

Dick and Carey (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama, ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi media tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal, namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya lebih murah (misal brosur) tetapi setiap waktu materinya diganti.

Rohani (1997) mengatakan bahwa faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan (prioritas) pengadaan media pembelajaran adalah; 1) relevansi pengadaan media tersebut, 2) kelayakan pengadaan media, dan 3) kemudahan pengadaan media. Lebih lanjut Rohani mengemukakan beberapa kriteria pemilihan dan pemanfaatan media, yaitu; 1) tujuan, 2) ketepatgunaan (validitas), 3) keadaan peserta didik, 4) ketersediaan, 5) mutu teknis, dan 6) biaya.

Miarso (1987) mengemukakan tentang rumit dan sulitnya menetapkan pilihan terhadap media pembelajaran karena hal ini didasarkan pada beberapa faktor;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Seberapa jauh situasi latar pekerjaan yang sebenarnya perlu ditiru dalam program latihan atau pembelajaran?
2. Media apa yang dianggap paling praktis untuk memaketkan, melaksanakan dan memperbaharui program latihan atau pembelajaran?
3. Apakah diperlukan perlengkapan untuk menggunakan media yang dipilih itu? Jika ya, apakah sudah tersedia? Apakah pengadaan peralatan tertentu itu dapat dipertanggungjawabkan untuk keperluan pembelajaran yang bersangkutan?
4. Apakah media itu sesuai dengan kebutuhan belajar pebelajar (ditinjau dari segi budaya, usia, kebiasaan belajar, dan sebagainya), atau malah akan membingungkan mereka?
5. Sejauh manakah pencapaian pebelajar harus sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan?
6. Apakah nilai bahan pelajaran (perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi, jumlah siswa yang belajar, atau isi mata pelajaran) sepadan dengan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan media itu?

Ibrahim dan Syaodih S. (1996) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat, yakni; jenis kemampuan yang akan dicapai, kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, kemampuan guru menggunakan media, keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya, kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, ketersediaannya dan biaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ali (2002) mengatakan bahwa faktor yang harus dipertimbangkan sebaik-baiknya dalam pembelajaran dalam memilih media adalah sebagai berikut;

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pengajaran itu menjangkau daerah kognitif, afektif, dan psikomotor. Bila akan memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.
2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri. Setiap jenis media mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri. Hal ini harus dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih jenis media yang digunakan.
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media. Betapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat sedikitpun di tangan orang yang tidak mampu menggunakan.
4. Fleksibilitas (lentur), tahan lama dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan, dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi; juga harus tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), untuk menghemat biaya dan digunakannya pun tidak berbahaya.
5. Keefektifan suatu media dibandingkan dengan jenis media lain untuk digunakan dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gagne dan Briggs (dalam Ali, 2002) menyarankan suatu cara dalam langkah-langkah memilih media untuk pembelajaran sebagai berikut;

1. Merumuskan tujuan pengajaran.
2. Mengklasifikasi tujuan berdasarkan domain atau tipe belajar.
3. Memilih peristiwa-peristiwa pengajaran yang akan berlangsung.
4. Menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa.
5. Mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa dalam pengajaran.
6. Mempertimbangkan (berdasarkan nilai kegunaan) media yang dipakai.
7. Menentukan media yang terpilih akan digunakan.
8. Menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut.
9. Menuliskan tata cara pemakaiannya pada setiap peristiwa.
10. Menuliskan naskah pembicaraan dalam penggunaan media.

Degeng (2001) mengemukakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan pengajar dalam memilih, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain;

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses belajar-mengajar. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekadar alat bantu mengajar saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses belajar-mengajar. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.

3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekadar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang konkrit ujudnya mungkin sukar dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada tiga langkah pokok dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) persiapan, 2) pelaksanaan (penyajian dan penerimaan), 3) tindak lanjut (Wibawa dan Mukti, 1993).

1. Persiapan

Langkah ini dilakukan untuk menggunakan media secara lebih baik dalam pembelajaran, yaitu (1) pelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, kemudian ikuti petunjuk di dalamnya, (2) siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut, (3) tetapkan, apakah media tersebut digunakan secara individual ataukah kelompok? Yakinkan bahwa semua siswa paham akan tujuan yang ingin dicapai, (4) atur tatanannya, agar peserta didik dapat melihat, mendengar pesan-pesan pengajaran dengan baik.

2. Pelaksanaan

Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu (1) hilangkan kejadian-kejadian yang menimbulkan kecemasan (grogi), hilangkan konsentrasi anda, atau konsentrasi siswa.

3. Tindak Lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut. Beberapa media ada yang telah dilengkapi dengan alat evaluasi, maka langkah ini untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan. Kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remidiasi dan pengayaan.

Berikut ini diberikan contoh prosedur penggunaan media dalam pembelajaran;

Prosedur Penggunaan Tape Recorder dan Pita Audio

1. Persiapan

   Sebelum mendengarkan isi program, terlebih dahulu perlu dipersiapkan hal-hal berikut.

   a. Tentukan topik dan program media yang akan diputar
   b. Menugaskan siswa untuk mempelajari berbagai sumber yang erat kaitannya dengan topik tersebut.
   c. Menjelaskan kepada siswa tentang topik dan tujuan yang hendak dicapai dari program tersebut.
   d. Menjelaskan kepada siswa tentang apa-apa yang perlu disediakan.
   e. Mengecek peralatannya. Misalnya apakah listrik, baterai, tape recorder dan kasetnya sudah lengkap dan layak pakai.
   f. Menempatkan tape recorder pada posisi yang memungkinkan seluruh siswa dapat mendengarkan isi program dengan baik.
   g. Mengatur tata letak tempat duduk siswa sedemikian rupa sehingga guru dapat mengontrol agar suasana kelas mampu mendukung penyajian program lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pelaksanaan (Penyajian)

   Pada saat penyajian program berlangsung perlu diperhatikan hal-hal berikut ini;

   a. Usahakan siswa berada pada posisinya sehingga perhatian siswa tercurah pada sajian program itu.
   b. Agar siswa mengingat atau mencatat hal-hal yang kurang jelas dan belum dimengerti untuk ditanyakan tau didiskusikan setelah penyajian program.
   c. Guru perlu memberikan penekanan-penekanan tertentu pada materi program.
   d. Menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas (bila ada) sesuai perintah dalam program atau petunjuk program.

3. Tindak Lanjut

   Setelah isi program disajikan, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan antara lain;

   a. Mediskusikan isi program
   b. Melakukan percobaan atau penelitian, tes, maupun keterampilan sesuai dengan topik
   c. Menulis laporan
   d. Memberikan balikan terhadap program

C. Landasan Media Pembelajaran

Berbagai fungsi atau peran media dalam proses pembelajaran telah dikaji, namun seberapa jauh guru/ instruktur atau fasilitator memandang penting peranan media untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan pembelajaran akan sangat tergantung pada wawasan atau keyakinan para guru/instruktur atau fasilitator itu sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam melaksankan tugas membelajarkan siswa.

Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis. Berikut ini adalah uraian tentang keempat landasan penggunaan media pembelajaran;

1. Landasan Psikologis

Berdasarkan hasil kajian psikologi tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan, yakni (1) belajar adalah proses yang komplek dan unik, (2) persepsi, dan (3) kontinum dari kongkrit ke abstrak.

a. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik

Belajar dikatakan kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya perbedaan individual seperti minat, bakat, kecerdasan, gaya kognitif, sikap, tipe belajar, dan lain-lain.

Dengan memahami bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui panca indera. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas, jika ia mengalami proses persepsi yang jelas pula. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi adalah keadaan alat indera, perhatian dan minat, pengalaman, serta kejelasan obyek yang diamatinya.

Dengan memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan persepsi, maka untuk mengefektifkan proses pembelajaran perlu diusahakan agar; (1) diadakan pemilihan media yang tepat, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya dan (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan apersepsi).

c. Kontinum kongkrit-abstrak

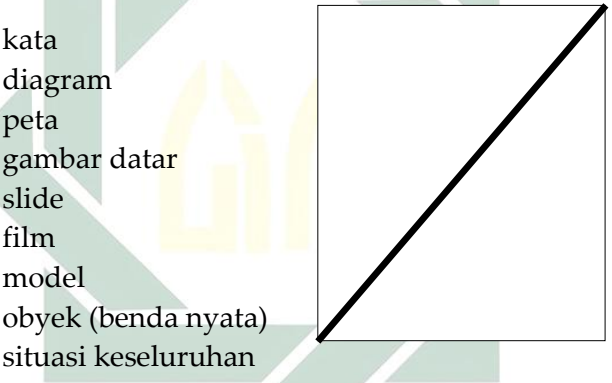
Berdasarkan hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit daripada yang abstrak. Dalam pembelajaran terdapat rentangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (ujud benda nyata) sampai dengan yang abstrak (simbol bahasa lisan). Berkenaan dengan kontinum kongkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, Ibrahim, dkk. (2004) merangkum tiga pendapat ahli sebagai berikut.

1) Pakar psikologi Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*enactive*) ke belajar dengan gambaran atau film (*iconic*), kemudian ke belajar denga simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga orang dewasa.

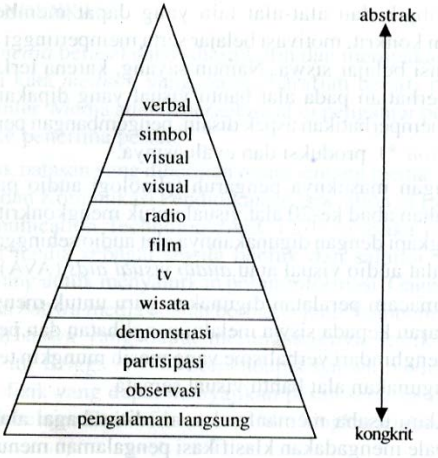
2) Charles F. Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai dari yang paling nyata (kongkrit) ke yang paling abstrak.



Grafik 7.1 Berbagai Jenis Media dari Kongkrit sampai Abstrak

3) Dalam usaha memanfaatkan media, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu (Sadiman, dkk., 2002).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 7.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 8)

2. Landasan Teknologis

Landasan teknologis menyangkut dua hal yaitu teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan. Teknologi dalam pendidikan mengandung pengertian bahwa berbagai macam teknologi digunakan dalam dunia pendidikan, sehingga pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Teknologi pendidikan/pembelajaran merupakan teori dan praktek desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber-sumber belajar.

3. Landasan Empirik

Landasan empirik perlu juga diperhatikan karena data-data temuan di lapangan menunjukkan bahwa ada korelasi antara penggunaan media dan hasil belajar. Selain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik pebelajar. Artinya bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film, sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif lebih mendapat keuntungan dari media audio seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat untuk menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

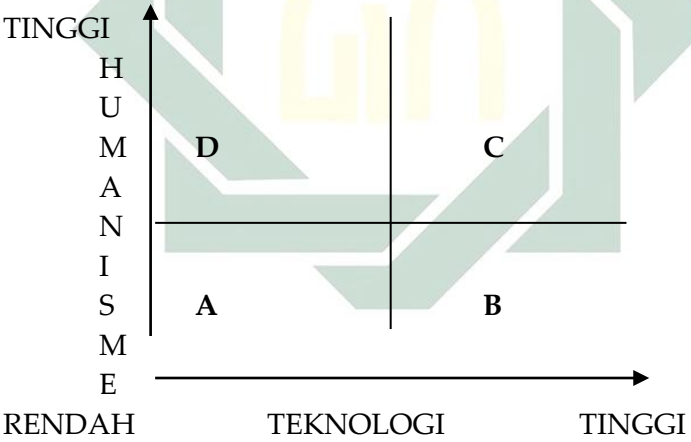
4. Landasan Filosofis

Dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak akan dianggap sebagai robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin). Dengan ungkapan lain, teknologi dalam pembelajaran akan menimbulkan dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat memiliki banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan demikian siswa dihargai harkat kemanusiaannya, diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting adalah bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan sendiri, berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanisme (tidak terjadi dehumanisasi).

Pendapat lain menyatakan bahwa antara teknologi dan humanisme, keduanya dapat muncul bersamaan. Ada empat macam kombinasi antara teknologi dan humanisme, yang ditunjukkan pada grafik 7.2 berikut;



Grafik 7.2 Kombinasi Antara Teknologi dan Humanisme
(Adaptasi dari Ibrahim, 2004: 13)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. Proses pembelajaran dengan sedikit atau tanpa terjadinya interaksi antara pembelajar dan pebelajar dan juga penggunaan media yang terbatas, sehingga kadar humanisme maupun teknologinya rendah.
2. Pembelajaran dengan menggunakan modul yang disiapkan untuk belajar mandiri. Tujuan, bahan belajar, cara belajar, dan format penilaian hasil belajar telah dimuat semuanya pada modul. Dalam hal ini kadar humanisme rendah, namun teknologinya tinggi.
3. Pembelajaran sama dengan 2, tetapi pebelajar diberi kesempatan untuk menentukan topik yang akan dipelajari berdasarkan minatnya dengan cara konsultasi dengan guru. Setiap tahap penyelesaian modul diadakan konsultasi dan diskusi antara pebelajar dengan pembelajar untuk menentukan kegiatan selanjutnya. Pebelajar secara terbuka mengemukakan permasalahan yang dijumpai kepada pembelajarnya. Pembelajaran seperti ini kadar humanisme maupun teknologinya tinggi.
4. Pembelajaran dengan cara pemberian tugas kelompok untuk membaca bahan pelajaran, kemudian diadakan konsultasi dan diskusi. Berdasarkan penilaian bersama tentang hasil belajar mereka, baru kemudian ditentukan tugas berikutnya. Pembelajaran seperti ini kadar teknologinya rendah namun kadar humanismenya tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RANGKUMAN

- Berdasarkan bentuknya cara prosedur media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga prosedur, yakni Prosedur Model Flowchart, Prosedur Model Matriks, dan Prosedur Model Checklist.
- Prinsip-prinsip pemilihan media berupa kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien.
- Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Investigasi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut!

1. Bagilah kelasmu menjadi 6 kelompok!
2. Bersama anggota kelompokmu, buatlah 5 pertanyaan tentang prosedur pemilihan dan prosedur penggunaan media pembelajaran, prinsip serta landasannya!
3. Diskusikan jawabannya bersama teman sekelompokmu dan carilah informasi pendukung hasil diskusimu berupa jurnal / artikel dari internet!
4. Setelah berhasil menjawab soal-soal yang kamu buat, rencanakanlah bersama teman sekelompokmu untuk memilih salah satu media pembelajaran!
5. Buatlah kesepakan kelompok tentang media pembelajaran yang dipilih!

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Sebagai produk / hasil karya investigasimu, lakukan kegiatan berikut ini!

a. Berdasarkan jenis media pembelajaran yang telah disepakati bersama kelompokmu, buatlah:
   1. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran (terserah kesepakan kelompokmu, bisa dengan model Flowchart, Checklist atau Matriks).
   2. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran (memuat tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut, lihat contoh pada bahan bacaan di atas!)

b. Tuliskan hasil investigasimu dengan format A4, font Times New Roman 12 Pt dan Spasi 1,5, kemudian cetak dan kumpulkan kepada dosenmu!

Selamat Berkarya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB VIII
PENGADAAN DAN PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Orientasi Masalah

STATEMENT PROBLEM

1. Hasil kuesioner terhadap 36 orang guru sekolah dasar lulusan D2 dan S1 PGSD pada 11 sekolah dasar di Kota Singaraja, menunjukkan bahwa cukup banyak masalah berkenaan dengan media pembelajaran. Salah satu masalah yang diungkapkan oleh para guru sekolah dasar adalah jumlah media yang dimiliki oleh sekolah dasar minim atau tidak mencukupi, baik dari segi kuantitas maupun jenisnya. Menurut pendapat anda, apa yang menyebabkan jumlah media minim di sekolah-sekolah dasar tersebut? Apa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut? Buat sebuah perencanaan untuk pengadaan media pembelajaran di sekolah dasar!
2. Bacalah artikel di koran atau internet tentang media pembelajaran terbaru, *Multimedia Auto Recording Smart Hybrid Learning (MASH) Clasroom*. Masalah apa yang diungkap dalam artikel tersebut? Menurut pendapat anda, pentingkah ide tersebut diterapkan pada guru-guru sekolah dasar? Mengapa?

Selamat Bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskusi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Diskusikan dengan kelompokmu atas dua masalah pada statement problem di atas!
2. Catatlah pendapat kelompok kamu dalam sebuah kertas, dan bacakan di depan kelas.
3. Mintalah kritik dan saran dari kelompok lain!

Selamat berdiskusi!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan Bacaan

A. Pengadaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Salah satu komponen sistem pembelajaran di sekolah yang kurang mendapat perhatian dari para guru dan kepala sekolah adalah media pembelajaran. Pada umumnya sekolah-sekolah sudah memiliki koleksi media pembelajaran, baik yang dibuat sendiri oleh guru (*media by design*) maupun yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*media by utilizatation*). Jumlah dan jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah-sekolah kebanyakan masih minim dan tidak sesuai dengan kebutuhan.

Sebagai contoh ungkapan di atas, dalam satu sekolah hanya ada satu peta Indonesia, padahal kelas yang membutuhkan banyak. Suatu sekolah hanya memliki media visual saja, tanpa memiliki media audio, apalagi media audio visual. Di sekolah lainnya hanya ada satu torso badan manusia, kelas yang membutuhkan paralel empat. Sekolah-sekolah kebanyakan tidak memiliki media yang bervariasi. Artinya, sekolah hanya memiliki satu jenis media saja, yaitu hanya memiliki media grafis yang menonjolkan unsur visual saja. Contohnya peta, gambar-gambar, bagan grafik, foto, dan sebagainya. Langka sekali sekolah yang mempunyai media audio dan audio visual, seperti: pita kaset audio, piringan hitam, slides bersuara, video, film, dan lain sebagainya.

Melihat kenyataan seperti itu, maka diperlukan usaha-usaha yang nyata dari pihak sekolah untuk terus menambah jumlah dan jenis media pembelajaran. Sebenarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pihak sekolah memiliki berbagai potensi yang dapat digali atau dimanfaatkan untuk menambah jumlah dan jenis media di sekolah. Namun demikian, potensi tersebut tidak ada artinya kalau tidak dikembangkan atau diwujudkan secara nyata. Pemikiran-pemikiran dan usaha-usaha yang gigih serta kerja sama yang harmonis semua personal yang ada di sekolah. Guru, kepala sekolah, pegawai, komite sekolah, dan siswa harus bahu-membahu menggali sumber daya potensial yang dimiliki oleh sekolah masing-masing.

Berikut ini disampaikan beberapa alternatif yang dapat ditempuh oleh sekolah untuk pengadaan media pembelajaran. Pertama, **pengalokasian dana** untuk pengadaan media pembelajaran dari Bantuan Operasional Sekolah yang diberikan pemerintah kepada sekolah-sekolah. Walau pun dananya kecil, kalau diupayakan secara maksimal akan memberi manfaat yang besar bagi sekolah yang bersangkutan.

Kedua, **pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester**. Setelah ujian akhir semester, biasanya sekolah memiliki waktu tidak efektif belajar selama satu minggu, menunggu pembagian rapor. Kesempatan ini digunakan untuk memproduksi media pembelajaran. Cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengadakan lomba pembuatan media di kalangan siswa, baik perorangan maupun kelompok atau beregu. Untuk jenjang sekolah dasar dapat melibatkan siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI, sedangkan siswa sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan melibatkan semua siswa. Karya siswa yang memperoleh juara I, II, dan III menjadi koleksi sekolah. Para pemenang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diberikan piagam penghargaan oleh sekolah dan hadiah secukupnya sesuai kemampuan sekolah. Lomba tersebut dapat berupa lomba menggambar peta, pembuatan peta timbul, pembuatan rangkaian listrik, pembuatan papan planel, dan sebagainya. Dampak pengiring yang diharapkan dari lomba tersebut adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang arti penting media dan menumbuhkan rasa bertanggung jawab siswa terhadap media-media yang ada di sekolah, sehingga para siswa akan turut menata dan memelihara media-media yang dimiliki.

Ketiga, **peningkatan produktivitas dan kreativitas kelompok kerja guru**. Umumnya pada masing-masing jenjang pendidikan sudah terbentuk kelompok-kelompok kerja guru dan kepala sekolah, mulai tingkat gugus sekolah, kecamatan, dan kabupaten. Kelompok kerja guru memiliki beberapa kegiatan yang bermuara pada peningkatan profesionalisme guru. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok kerja guru umumnya: mendiskusikan berbagai permasalahan pembelajaran, pembuatan perencanaan pengajaran, program semester, dan penyusunan bahan ajar. Ke depan kegiatan kelompok kerja guru harus terus ditingkatkan produktivitasnya. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah memproduksi media pembelajaran dan mendiskusikan cara penggunaan media yang efektif.

Keempat, **pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran**. Dalam usaha meningkatkan kompetensi yang dimiliki para siswa, guru harus memiliki kreativitas yang tinggi. Guru harus menggali segala potensi yang dimiliki siswa untuk terlaksananya pembelajaran bermakna. Pembuatan media pembelajaran tentang suatu pokok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahasan atau subpokok bahasan tertentu dapat dibuat oleh siswa dalam proses pembelajaran di bawah bimbingan guru. Misalnya, dalam mata pelajaran pengetahuan sosial, siswa ditugaskan untuk membuat kliping tentang alat transfortasi. Kliping tersebut ditata dan disimpan dengan baik, sehingga merupakan media yang murah meriah untuk menunjang pembelajaran selanjutnya. Contoh lain, dalam pelajaran matematika, siswa diajak membuat model bangun ruang, yang berupa model kerangka, model berongga, dan model padat. Dalam hal ini dituntut kreativitas guru untuk memilih pokok bahasan yang cocok dibuatkan media bersama para siswa.

Keempat hal di atas merupakan alternatif-alternatif cara yang dapat ditempuh untuk pengadaan media di sekolah. Selain alternatif di atas, masih banyak alternatif lain yang dapat ditempuh oleh sekolah sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah yang bersangkutan untuk pengadaan media pembelajaran. Kegiatan tersebut memerlukan kerja sama yang harmonis semua pihak yang terkait, yaitu: siswa, guru, pimpinan sekolah, komite sekolah, pengawas, dinas pendidikan, dan orang tua siswa itu sendiri.

B. Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Keberadaan media pembelajaran di sekolah-sekolah tidak memiliki faedah bagi sekolah bila media tersebut tidak dikelola dan dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Media itu merupakan saluran penyampaian pesan atau informasi dari informan kepada penerima pesan. Bila saluran penyampai pesan tidak dikelola dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa, maka keberadaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saluran tersebut akan mubazir dan menjadi barang pajangan yang tidak bernilai.

Selama ini keberadaan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih dipandang sebelah mata. Artinya, perhatian guru dan kepala sekolah terhadap keberadaan media pembelajaran masih kurang atau rendah. Hal ini dapat dilihat dari belum dikelolanya media secara optimal. Penempatan media secara sembarangan, media berdebu dan kotor, media menjadi sarang laba-laba dan kecoak, media tidak diinventaris, merupakan sekumpulan bukti nyata kurangnya perhatian dan pengelolaan media pembelajaran di sekolah.

Hal tersebut bila dibiarkan berlarut-larut akan menciptakan suasana belajar yang bersifat verbalistik yang kurang bermakna bagi siswa. Guru enggan menggunakan media pembelajaran yang keadaannya memprihatinkan. Untuk itu sangat diperlukan pengelolaan media pembelajaran agar media tersebut benar-benar berdaya guna untuk menunjang proses pembelajaran.

Idealnya, setiap sekolah memiliki pusat sumber belajar yang dikelola oleh tenaga khusus untuk membantu kelancaran guru mencari sumber belajar dan media yang dibutuhkannya. Namun demikian, ketiadaan pusat sumber belajar dan tenaga khusus yang mengelolanya, tidak boleh membuat guru dan kepala sekolah berpangku tangan dan berputus asa. Guru dan kepala sekolah harus berusaha mencari jalan keluar terbaik untuk mengatasi masalah ini. Berikut ini dikemukakan empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah menurut Tegeh (2005).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah pertama yang dapat dilakukan untuk mengelola media pembelajaran adalah **membentuk tim pengelola media** yang beranggotakan para guru dan pegawai sekolah melalui forum rapat. Umpamanya tim pengelola media terdiri dari penanggung jawab, ketua pengelola, sekretaris, dan bendahara. Selain itu, dibentuk juga koordinator masing-masing jenis media.Jenis media yang dimaksud adalah media visual, audio, dan audio visual.Atau bisa juga jenis media per bidang studi atau kelompok bidang studi Contoh media ilmu pengetahuan alam, media ilmu pengetahuan sosial, media matematika, dan lain-lain. Jumlah tim pengelola disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Bukan jumlah tim pengelola yang utama menentukan keberhasilan pengelolaan media, tetapi dedikasi dan komitmen dari tim itu.

Nama-nama tim pengelola media dibuatkan surat keputusan kepala sekolah agar memiliki kekuatan secara administratif dalam kenaikan pangkat. Bila dana sekolah memungkinkan, tim pengelola media sudah sepantasnya mendapat imbalan dana, walaupun dalam jumlah yang kecil.

Langkah kedua adalah **membuat pembagian tugas** (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media. Pada masing-masing koordinator jenis media perlu melibatkan 5-10 orang siswa. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap media-media tersebut. Tugas siswa membantu mengatur dan merawat media-media itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembagian tugas dalam tim pengelola media sangat penting dalam suatu organisasi, termasuk pengorganisasian atau pengelolaan media di suatu sekolah. Dengan adanya pembagian tugas, maka dalam sistem kerja akan terlihat jelas tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim pengelola media. Dengan demikian tidak akan terjadi tumpang tindih tugas dan saling melempar tanggung jawab.

Langkah selanjutnya adalah **mengelompokkan atau mengklasifikasikan media** dan **mengadministrasi media**. Media dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis media, bidang studi, kelompok bidang studi, atau cara pengelompokan lainnya. Pengadministrasian media meliputi pemberian nomor inventaris, pencatatan dalam buku induk media, pencatatan peminjaman, dan lain-lain.

Alangkah baiknya apabila setiap sekolah menyediakan ruangan khusus untuk menyimpan dan mengadministrasi media, sebagaimana halnya perpustakaan. Ruangan tersebut dirancang sedemikian rupa, sehingga berkembang menjadi sebuah pusat sumber belajar di sekolah. Bila ruangan tidak memungkinkan, dapat juga menggunakan ruang guru, ruang kelas, ruang perpustakaan atau ruang lainnya yang dapat dimanfaatkan secara ganda. Misalnya, di ruang guru disediakan rak atau almari penyimpanan media, di ruang kelas disiapkan tiang penyangga atau tempat meletakkan media peta, gambar, dan lain-lain.

Setelah tim pengelola terbentuk, pembagian tugas ada, ruang yang ditentukan sudah memadai, langkah selanjutnya adalah **pelaksanakan tugas tim pengelola dan monitoring atau pengawasan melekat oleh kepala**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah terhadap kinerja tim pengelola media. Keberhasilan tim pengelola dalam melaksanakan tugas akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh seluruh civitas akademika sekolah.

Media pembelajaran yang lengkap dan tim pengelola media yang kinerjanya bagus tidak akan memberikan sumbangan apapun terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar, bila para guru tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran. Disinilah peran kepala sekolah sebagai supervisor untuk mensupervisi dan memotivasi para guru untuk terbiasa memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

RANGKUMAN

- Beberapa alternatif yang dapat ditempuh oleh sekolah untuk pengadaan media pembelajaran, yaitu (1) pengalokasian dana untuk pengadaan media pembelajaran dari Bantuan Operasional Sekolah yang diberikan pemerintah kepada sekolah-sekolah, (2) pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester, (3) peningkatan produktivitas dan kreativitas kelompok kerja guru, dan (4) pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran.
- Empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah adalah (1) membentuk tim pengelola media, (2) membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media, (3) mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengadministrasi media, dan (4) melaksanakan tugas tim pengelola dan monitoring atau pengawasan melekat oleh kepala sekolah terhadap kinerja tim pengelola media.

Investigasi Kelompok

Lakukan kegiatan berikut ini!

1. Bagilah kelas menjadi 5 kelompok tediri dari 4-5 orang.
2. Bersama kelompokmu, fahamilah bahan bacaan yang tersedia, dan carilah beberapa sumber informasi yang mendukung di internet!
3. Buatlah 5 pertanyaan tentang pengadaan dan 5 pertanyaan tentang pengelolaan media pembelajaran di sekolah dasar!
4. Catatlah pertanyaan-pertanyaan yang telah kamu buat dalam selembar kertas, sebagai panduan wawancara yang akan kalian lakukan di lapangan!

Selamat bekerja!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Produk Investigasi

Sebagai tugas terakhir kelompokmu, lakukan kegiatan berikut ini!

1. Carilah sekolah dasar terdekat yang ada di sekitar tempat tinggalmu!
2. Lakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan pihak selolah terkait pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran!
3. Untuk memudahkan tugasmu, gunakanlah pertanyaan yang telah kamu buat bersama kelompokmu sebelumnya!
4. Tulislah hasil observasi kelompokmu dengan format: Font Times New Roman, 12 Pt, spasi 1,5.
5. Ketentuan: tulisan maksimal 3 lembar, terdiri dari 1) profil lembaga, 2) hasil wawancara (pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran), 3) diskusi (analisis dan pembahasan) dan 4) kesimpulan.

Selamat berkarya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Anderson, R. H.1983. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. 1987. Jakarta: Rajawali.

Anderson, R. H. Tanpa tahun. *Media Pendidikan*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. 1987. Jakarta: Rajawali.

Degeng, I N. S. 2001. *Kumpulan Bahan Pembelajaran*. Malang: LP3 UM.

Degeng, I N S., dkk., 1993. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pendidikan)*. Malang: IKIP Malang.

Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D. & Smalindo, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*.New Jersey: Courier Kendallville.

Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanto, Kustiawan, U. 2004. *Media Pembelajaran*.Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ibrahim dan Syaodih S. .1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan Rineka Cipta.

Malapu. 1998. *Profesionalisme Guru dalam Upaya Meningkatkan Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud.

Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Miarso, Y., dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 2002. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan RajaGrafindo Persada.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 1986. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.

Setyosari, P. dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.

Suhardjono, 2003. *Meningkatkan Mutu Pembelajaran: Merancang, Menyajikan, dan Mengevaluasi Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya.

Suleiman, A. H. 1988. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tegeh, I M. 2005. *ModulMedia Pembelajaran*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.

Wibawa dan Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BIOGRAFI PENULIS

EVI FATIMATUR RUSYDIYAH, lahir di Kota Gresik pada 27 Desember 1973. Mengawali pendidikannya di MI Al-Maarif Sukomulyo Manyar Gresik, lalu melanjutkan studinya di MTSN dan MAN Tambakberas Jombang, kemudian melanjutkan kuliah di S1 dan S2 Pendidikan Agama Islam di IAIN Sunan Ampel Surabaya, dan menempuh S3 di Universitas Negeri Malang dengan mengambil Teknologi Pembelajaran.

Pernah mendapatkan beasiswa *Sandwich Program* di Queensland University Australia, beasiswa USAID PRESTASI di Michigan State University Amerika, dan beberapa program riset yang didanai oleh Kementrian Australia dan Jepang.

Aktif dalam kegiatan pendampingan madrasah dan sekolah atas sponsor dari USAID PRIORITAS dan INOVASI Australia. Aktif dalam Gerakan Literasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Madrasah dan menjadi penulis framework membaca Indonesia, menjadi inisiator KKN Literasi, menjadi penulis text book lebvelling dan pembuat aplikasi "Ayo Membaca".

Di antara karya tulisnya, *Desain Pembelajaran Inovatif; Dari Teori ke Praktik* (Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, Penerbit Raja Grafindo Persada, 2016), *Aliran dan Paradigma Pemikiran Pendidikan Agama Islam Kontemporer* (2019), *Media Pembelajaran Problem Based Learning* (2020), dan berbagai artikel / jurnal yang dipublikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SELASA
9 November 2021

NU Jatim
ewarta

Evi Fatimatur Rusydiyah

Alumni Tambakberas Jombang Jadi Profesor

Hj Evi Fatimatur Rusydiyah dikukuhkan sebagai Guru Besar (profesor) di UIN Sunan Ampel Surabaya, Rabu (03/11). Perempuan kelahiran Gresik 27 Desember 1973 ini dikukuhkan menjadi guru besar ke 72 UINSA.

Evi menempuh Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ma'arif Sukomulyo Gresik pada tahun 1980-1986. Ia kemudian memutuskan mondok di Ponpes Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Di sini putri H Ainur Rosyid dan Almarhumah Mimi Hidayati juga belajar di MTsN 3 Tambakberas setelah itu MAN 3 Jombang.

"Selamat atas prestasi yang diraih oleh Hj Evi Fatimatur Rusydiyah dalam bidang teknologi pembelajaran di UINSA. Saya merasa bangga dengan capaian ini, semoga dapat bermanfaat bagi nusa dan bangsa," kata Hj Mundjidah Wahab, salah satu dewan pengasuh Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

SCAN BERITA SELENGKAPNYA

Pewarta: Boy Ardiansyah
Editor: Romza
Foto: NOJ | Desainer: Rifqimahal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUNAN AMPEL

SURABAYA – INDONESIA

UINSA PRESS
Gedung Pusat Percetakan UINSA
Jl. A. Yani 117 Surabaya

ISBN 978-602-332-115-5